SAHUL POZITIONAL

PARTEA I

SINGURA CARTE DE SAH CARE EXPLICA FIECARE MUTARE A FIECAREI PARTIDE

MUTARE CU MUTARE

IRVING CERNIEV

SAHUL POZITIONAL MUTARE CU MUTARE

TRADUSA DE MARIAN MARTINUS

VOL I - ATACUL PE FLANCUL REGELUI

SINGURA CARTE DE SAH CARE EXPLICA FIECARE MUTARE A FIECAREI PARTIDE

CUPRINS

PAGINA

INTRODUCERE 3

ATACUL PE FLANCUL REGELUI 4

1. SCHEVE - TEICHMANN, BERLIN 1907 6
2. LIUBARSKI - SULTANBEIEV, LIEGE 1928 10
3. COLLE - DELVAUX, GAND-TERNEUZEN 1929 13
4. BLACKBURNE - BLANCHARD, LONDRA 1891 17
5. RUGER - GEBHARDT, DRESDA 1915 21
6. ZEISSL - WALTHOFFEN, VIENA 1899 24
7. SPIELMANN - WAHLE, VIENA 1926 26
8. PRZEPIORKA - PROKES, BUDAPESTA 1929 29
9. ZNOSKO BOROVSKI - MACKENZIE, WESTON SUPER MARE1924 33
10. TARRASCH - ECKHART, NURNBERG 1889 38
11. FLOHR - PITSCHAK, BILIN 1930 41
12. PITSCHAK - FLOHR, LIEBWERDA 1934 45
13. DOBIAS - PODGORNII, PRAGA 1952 48
14. TARRASCH - MIESES, BERLIN 1916 52
15. ALEHIN - POINDLE, VIENA 1936 56
16. TARRASCH - KURSCHNER, NURNBERG 1889 61

INTRODUCERE

Ai văzut vreodată un maestru de sah jucând douăzeci de partide simultan? Te-ai minunat, sau poate l-ai invidiat pentru încrederea si usurinta cu care se opreste pentru câteva secunde la fiecare masă, acordă atentie pozitiei o clipă si apoi eventual face o mutare?

Mută el repede pentru că stie zeci de deschideri, cu sute de variante, pe de rost? Greu de crezut, fiindcă majoritatea jocurilor de la astfel de simultane capătă o turnură originală ce nu-i de găsit în cărti. Analizează el fiecare combinatie posibilă cu viteza luminii? Ori se bazează pe un gen de instinct infailibil ca să-l descurce în cele mai ciudate pozitii? Ei, dac-ar fi asa, el ar trebui să analizeze mai repede ca un computer sau să aibă revelatii divine de o mie de ori într-o seară.

Si totusi, cum face? Dacă am putea să-i urmărim firul gândirii, dacă l-am putea convinge să ne spună semnificatia fiecărei mutări de îndată ce o face, poate am afla raspunsul.

În cartea de fată îl vom convinge să o facă.

Vom afla de la maestru scopul fiecărei mutări pe care o face pe parcursul partidei. Îi vom urmări ideile, metodele si chiar gândurile pe măsură ce si le deapănă, până la cele mai simple detalii. Vom urmări travaliul din mintea sa, si astfel vom căpăta întelegerea - da, si instinctul - de a recunoaste mutările bune si a le respinge pe cele mai putin bune.

Ca să capeti acest instinct nu este necesar să memorezi nenumărate variante de deschideri, nici să-ti soliciti creierul cu liste cuprinzând formule si principii. Este adevărat, există principii care guvernează o situatie dată, si dacă le aplicăm ele ne vor ajuta să ne clădim pozitii puternice, rezistente si câstigătoare. Dar, vă veti familiariza cu ele fără nici un chin - nu cu forta, ci constatând efectul lor în dezvoltarea jocului.

La plăcerea de a întelege de îndată fiecare mutare a partidei, se adaugă si fascinatia urmăririi travaliului mental al maestrului ce-si desartă sacul cu idei ce-i trec prin minte în fiecare situatie nou apărută. Vom învăta de la dânsul marile avantaje derivând din întelegerea *jocului pozitional*. Tocmai întelegerea jocului pozitional îl fereste pe maestru de a face mutări nesăbuite sau de a se arunca în atacuri premature, nebunesti; si tot ea îi înfrînează tendinta firească de a vâna combinatii la fiecare mutare; si tot ea îi arată unde să-si plaseze fiecare piesă astfel încât să aibă disponibilităti maxime pentru atac, cum să cucerească câmpurile centrale vitale, cum să ocupe mai mult spatiu, cum să-si hărtuiască si să-si slăbească adversarul. Si tot întelegerea jocului pozitional îi dă certitudinea că ocaziile clare de câstig vor iesi la iveală si ***vor apărea pe tablă si combinatiile decisive*** Maestrul nu caută combinatiile. El creează conditiile care fac posibilă aparitia lor!

Fiecare mutare a fiecărei partide va fi comentată în limbajul simplu de fiecare zi, si orice analiză necesară pentru detalierea tuturor efectelor unei mutări sau explicarea unei intentii va fi clară si la obiect. Repetarea frecventă a scopului fiecărei mutări îti va transmite importanta unor anumite concepte de bază. După ce ti se va fi fost spus iarăsi si iarăsi că locul unui cal este la ***f3-f6-c3-c6*** si că turnul trebuie să controleze coloanele deschise, vei sti că o asemenea strategie este bună la ***modul general***. Vei întelege la fel de bine ca orice maestru ***ce mutări să cauti în primul rând*** atunci când vrei un joc bun pentru un cal sau pentru un turn.

Aceasta nu înseamnă că te vei obisnui să joci un sah superficial, negândit. Vei învăta când, si cum să aplici principii care te pot ajuta si când să renunti la conventii. Vei căpăta obisnuinta de a face mutări bune cu usurinta cu care pruncul îsi învată limba maternă - adică auzind si văzând si nu după reguli gramaticale.

Fiecare joc care îl vei juca cu noi va fi o aventură ispititoare în lumea sahului, în care curajul, hotărârea, imaginatia si lipsa de prejudecăti îsi capătă răsplată dreaptă. Si astfel, apreciind si asimilând ceea ce ni se spune într-un chip asa plăcut, vom sti să jucăm **SAHUL POZITIONAL, MUTARE CU MUTARE**

ATACUL PE FLANCUL REGELUI

Scopul acestei cărti nu este acela de a vă zăpăci cu efecte magice. Ea îsi propune să vă arate cum se produc astfel de efecte.

Să luăm de pildă mult întâlnitul atac pe flancul regelui: el este atractiv fiindcă înseamnă în primul rând joc combinativ cu sacrificiile strălucitoare si mutările surpriză ce-l caracterizează. El este atrăgător pentru că scopul său este matul imediat si poti ajunge la el făcând o serie de mutări neasteptate.

Dar când si cum să începi un atac pe flancul regelui? Trebuie să astepti să-ti vină inspiratia? Răspunsul este simplu si poate părea surprinzător, asa că să dăm cortina la o parte.

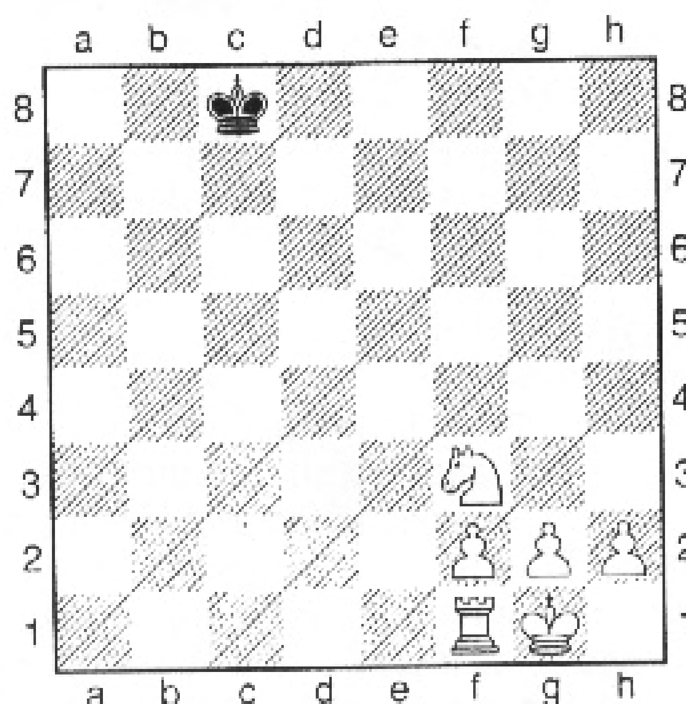


Diagrama ne arată o pozitie cu regele rocadat. Regele este protejat de un cal la ***f3*** si de cei trei pioni din fata sa. Atâta vreme cât acesti apărători sunt acolo unde sunt, regele este invulnerabil în cazul unui atac advers. Dacă asezarea apărătorilor se schimbă, structura care rezultă se subtiază si se slăbeste. ***Ea devine vulnerabilă în caz de atac.***

Pozitia se poate schimba atunci când jucătorul având albele mută voit ***h3*** pentru a preveni o legătură, sau atunci când mută ***g3*** pentru a alunga o figură adversă. Dar, atunci când albul nu mută din proprie initiativă, maestrul (si aici este secretul) având negrele ***îl determină sau obligă pe alb, prin intermediul diverselor amenintări, să avanseze pionul turnului sau pe cel al calului.***

De îndată ce unul din acesti pioni avansează, el creează o slăbiciune în structura defensivă, slăbiciune care poate fi exploatată. Acela este momentul în care maestrul initiază un atac pe flancul regelui si dă viată unor mutări strălucitoare, cu efecte magice.

Partida **Scheve-Teichmann (Nr.1)** ne arată ce se întîmplă când albul mută instinctiv *h3* pentru a preveni o legătură. Teichmann blochează pionul care a păsit afară din rând si-l transformă în obiectul atacului său. Pe parcurs el sacrifică un nebun pentru acest pion, în scopul de a penetra pozitia albului cu alte figuri negre.

În **Liubarski-Sultanbeiev (Nr.2)** albul face aceeasi mutare, dar negrul îl pedepseste prin intermediul unui atac de pioni ce incepe cu *h6* (de ce mutarea albului este proastă si cea a negrului este bună vă voi explica la vremea cuvenită!).

În **Colle-Delvaux (Nr.3)**, Colle îsi fortează adversarul să mute *h6*, după care îl determină în mod inteligent să mute si *g6*, pentru ca mai apoi, un sacrificiu de cal să demoleze pozitia subrezită a negrului.

Negrul mută *h6* de bunăvoie pentru a opri un atac advers putin probabil, în partida **Blackburne-Blanchard (Nr.4).** Blackburne sacrifică un nebun pentru a îndepărta imprudentul pion al turnului si practică o spărtură prin care intră în tabăra adversă.

Rugger-Gebhard (Nr.5) ilustrează pericolul unei rocade premature, combinată cu neglijarea centrului. În momentul în care negrul adaugă acestor păcate si un atac asupra unei figuri adverse, cu *h6*, el este penalizat printr-un sacrificiu care taie o coloană deschisă conducînd la regele negru.

Zeissl-Walthoffen (Nr.6) este o altă pildă de rocadă efectuată când nu trebuia, combinată cu nesocotirea importantei centrului. Albul este obligat să mute *g3* slăbindu-si câmpurile albe iesite de sub apărarea pionului. Figurile lui Walthoffen utilizează aceste cimpuri pentru a-si croi drum în pozitia albului si a-i da mat regele.

În **Spielmann-Wohle (Nr.7)** negrul avansează *g6* pentru a împiedica calul advers să se posteze prea aproape de regele negru. Aceasta miscare îi lasă propriul cal fără sprijinul inimos al pionului fost la *g7* si îi creează slăbiciuni pe câmpurile lipsite de acum de supravegherea pionului. Figurile lui Spielmann invadează pozitia slăbită a negrului, se

întepenesc pe câmpurile slabe create si dau mat regelui advers.

Przepiorka-Prokes (Nr.8) este o ilustrare a efectuării fortate a mutării *g6* având ca rezultat slăbirea câmpurilor negre. Precaut, Przepiorka distruge nebunul de câmpuri negre advers (accentuând astfel slăbiciunile negrului) înainte de a-si lansa atacul decisiv.

Partida între **Znosko-Borovski** si **MacKenzie (Nr.9)** ne arată negrul încercând să respingă un cal advers în afara teritoriilor sale, cu mutarea *g6*. El reuseste, dar cu costul slăbirii câmpurilor negre din apropierea propriului rege. Albul consideră aceste câmpuri ca fiind convenabile pentru figurile sale, rezultatul fiind ocuparea acestor câmpuri critice.

Tarrasch-Eckart (Nr.10) este un exemplu interesant de pericol la care te expui jucând sah mecanic. Negrul este obligat să mute *f5* si apoi *g6*, după care el se stinge gratie unui atac advers care-l lasă fără toti pionii ce-i apărau regele.

Următoarele două partide sunt miniaturi delicioase, dar deosebit de consistente. **Flohr-Pitschak (Nr.11)** este o fascinantă ilustrare a procesului de hărtuire a apărătorilor regelui advers pentru a-i determina să mute. Pitschak fortează pionul calului să mute, apoi pe cel al turnului, după care sparge barierele cu un sacrificiu de damă.

Pitschak-Flohr (Nr.12) în care Flohr se răzbună, ne arată albul mutând *h3* pentru a disloca un nebun. Faptul duce la pierderea pionului si pătrunderea damei negre periculos de aproape de regele advers. Concentrarea atacurilor care urmează îl lasă pe Pitschak cu un pion singuratic care să-i apere regele.

În **Dobias-Podgornîi (Nr.13)**, Dobias îsi obligă adversarul să avanseze pionul calului, apoi pionul turnului. Apoi, în mod subtil, el submineazză pozitia slăbită a adversarului, provocându-i colapsul.

Tarrasch-Mieses (Nr.14) ni-l arată pe Tarrasch distrugând calul regelui, cel mai calificat apărător al unei pozitii rocadate, desrădăcinând si pionul calului în acelasi timp. Destrămarea formatiei de pioni face lucrurile mai usoare pentru Tarrasch, care-si încununează victoria cu o mică si linistită mutare de pion.

Următoarele două partide nu apartin, strict vorbind, categoriei atacurilor pe flancul regelui. Le-am inclus aici însă, pentru a arăta consecintele esecului în asigurarea securitătii propriului rege.

Alehin-Poindle (Nr.15) contine câteva delicioase mutări neconventionale efectuate de Alehin pentru a pedepsi jocul de risipă de timp al adversarului. Negrul este împiedicat să facă rocada, regele său retinut în centru si expus unui atac fatal.

Tarrasch-Kurschner (Nr.16) este o povestioară descriind tratamentul care se aplică sahului de rutină, superficial. Tarrasch penalizează nerespectarea de către adversar a principiilor deschiderilor împingându-i figurile spre înapoi, acolo unde acestea se calcă reciproc pe bătături; îl împiedică să facă rocada si apoi îl asaltează cu toate figurile ce-i sunt la îndemînă.

PARTIDA NR. 1
GIUOCO PIANO

Alb *Scheve* — Negru *Teichmann*

Berlin, 1907

Primul obiectiv al oricărei strategii în deschidere este dezvoltarea rapidă a figurilor de pe pozitiile initiale înapoiate, pe pozitii active, la joc.

Nu se poate ataca (da mat si mai putin) cu o figură sau două.

Trebuie să-ti dezvolti toate figurile căci fiecare din ele are o treabă anume de făcut.

Un bun început este eliberarea a două figuri dintr-o mutare si acest lucru poate fi făcut avansând unul din pionii centrali.

1.e4

Aceasta este o mutare de deschidere excelentă. Albul îsi ancorează un pion în centrul tablei si deschide cale liberă nebunului *f1* si damei. Următoarea sa mutare, dacă negrul îi permite, va fi *d4*. Cei doi pioni vor controla atunci patru câmpuri pe linia 5, anume *f5, e5, d5, c5* si vor împiedica negrul să-si plaseze figurile pe aceste câmpuri centrale importante.

Cum va răspunde negrul acestei prime mutări a albului? El nu trebuie să-si piardă vremea luând în consideratie mutări lipsite de sens cum ar fi *1...h6* sau *1...a6*. Aceste mutări si altele asemenea nu ajută cu nimic la dezvoltarea pieselor, nici nu împiedică încercarea albului de a acapara centrul.

Negrul trebuie să lupte pentru o împărtire cel putin egală a câmpurilor bune din centru. Negrul trebuie să lupte pentru centru.

Oare, de ce această dispută pentru centru?

De ce este ea asa de importantă?

Figurile asezate în centru se bucură de cea mai mare libertate de actiune si cel mai larg spatiu pentru afirmarea intentiilor lor de atac. Un cal, de exemplu, asezat în centru se poate deplasa în opt directii si bate opt câmpuri. Asezat într-o margine a tablei, nu poate bate decât patru câmpuri. Deci, este doar o jumătate de cal!

Ocuparea centrului înseamnă controlarea câmpurilor cele mai valoroase. Ea lasă loc mai putin figurilor adverse si face apărarea lor mai dificilă, căci din lipsă de spatiu acestea se vor împiedica unele de altele. Ocuparea centrului sau controlarea lui de la distantă izolează piesele adverse unele de altele si le împiedică sa colaboreze armonios. Apărarea unei armate împrăstiate este de obicei foarte dificilă.

1...e5

Foarte bine!

Negrul insistă pentru o împărtire dreaptă a centrului. El îsi fixează hotărât un pion în centru si deschide drum la două din figurile sale.

2.♘f3

În mod sigur cea mai bună mutare posibilă!

Calul se dezvoltă cu amenintare – atac la pionul *e5*. Aceasta înseamnă câstig de timp, căci negrul nu mai are libertatea să se dezvolte cum ar dori. ***Negrul trebuie să-si apere pionul înainte de a face altceva***, si aceasta îi răpeste din posibilităti.

Calul se dezvoltă ***către centru*** fapt ce conferă si mai multă greutate atacului său asupra pionului *e5*.

Calul îsi exercită controlul asupra a două câmpuri strategice în centru: *e5* si *d4*.

Calul iese la joc devreme, în acord cu regula: ***Dezvoltă caii înaintea nebunilor!***

Unul din motivele pentru care această regulă este valabilă, este acela că de obicei calul face pasii mai mici decât nebunul. Calului îi trebuiesc trei mutări pentru a ajunge la *b5*, nebunului una singură.

Un alt motiv pentru care caii se dezvoltă primii este acela că stim sigur unde le este locul în deschidere. Stim că ei au mai multă eficacitate asezati pe anumite câmpuri. Nu putem sti însă, în această fază a partidei, care este locul cel mai potrivit pentru nebun. Poate vom dori ca nebunul să ocupe o diagonală mare, ori vom prefera ca el să fixeze o figură adversă. Asa că: ***Scoate-ti caii la joc înaintea nebunilor!***

Ajunsi aici, veti observa că negrul trebuie să-si apere pionul din *e5* înainte de a încerca altceva. Sunt mai multe modalităti de a apăra pionul.

Negrul trebuie să cântărească si să aleagă una din următoarele posibilităti:

2...f6
2...♕f6
2...♕e7
2...♗d6
2...d6
2...♘c6

Cum va decide negrul care este mutarea corectă? Va trebui el să analizeze nenumărate combinatii, încercând să-si imagineze toate atacurile si apărările pentru următoarele zece sau cincisprezece mutări?

Mă grăbesc să vă asigur că un maestru nu-si va risipi pretiosul timp în speculatii fără rost. Dimpotrivă, el va face uz de arma sa secretă, ***aprecierea pozitiei***. Făcând aceasta, el elimină mutările slabe pentru care un jucător mediu gândeste mult. El nu acordă atentie mutărilor care sunt încălcări evidente ale principiilor deschiderilor.

Iată cam ce i-ar putea trece prin minte în timp ce alege mutarea corectă:

2...f6

"Teribil! Pionul *f6* ocupă câmpul rezervat ♘*g8* si blochează miscarea damei pe diagonala *d8-h4*. Si, am mutat un pion când ar fi trebuit să-mi dezvolt o figură."

2...♕f6

"Rău! La *f6* este locul calului *g8*, nu al damei. Si apoi, îmi irosesc fortele figurii mele cele mai puternice ca să apăr un pion."

2...♕e7

"Mi-am închis nebunul în timp ce dama face o treabă demnă de o piesă mai modestă."

2...♗d6

"Am dezvoltat o figură, dar pionul *d7* este blocat, iar nebunul *c8* poate fi îngropat de viu."

2...d6

" Nu-i rău, de vreme ce lasă ♗*c8* o iesire. Dar stai - îmi închide ♗*f8*, si apoi, din nou am mutat un pion când ar fi trebuit să-mi pun figurile la treabă."

2...♘c6

" Evrika !

Asta ***trebuie*** să fie cea mai bună, căci mi-am dezvoltat o figură pe câmpul cel mai potrivit si mi-am apărat si pionul în acelasi timp."

2...♘c6

Fără a se lansa în analize obositoare, negrul a ales cea mai bună mutare posibilă. El a urmat sfatul francezului care spunea "Sortez les pieces!". El aduce o piesă în joc si salvează pionul *e5* ***fără nici o pierdere de vreme***.

Trebuie să vă atrag atentia că această maximă, ca si altele de altfel, nu trebuiesc urmate orbeste. În sah, ca si în viată, reguliile trebuiesc adesea neglijate. Aceasta desi, la modul general, principiile care guvernează sahul sănătos sunt un îndrumar minunat, în special în deschideri, în jocul de mijloc si în final!

3.♗c4

" Cea mai bună figură de atac este nebunul regelui " spune Tarrasch. Astfel că albul îsi pune nebunul la treabă si îsi oferă posibilitatea de a face devreme rocada.

Nebunul pune stăpânire pe o diagonală valoroasă în centru si atacă pionul *f*. Acest pion este cel mai slab apărat, fiind protejat de o singură figură - regele. Sacrificiul unei figuri pentru acest pion, chiar devreme în cursul jocului, nu este neobisnuit, căci regele capturând figura, este dislocat, atras în câmp deschis si expus unui atac violent.

3...♗c5

Este acesta câmpul cel mai potrivit pentru nebun? Să trecem în revistă alternativele:

3...♗b4

Slab, căci nebunul nu ia parte la lupta pentru centru si nu are viitor pe acest câmp.

3...♗d6

Slab, pionul damei este blocat, iar celălalt nebun ar putea avea greutăti în a se dezvolta.

3...♗e7

Nu prea rău, căci nebunul controlează două diagonale si este bine plasat pentru apărare. La *e7* nebunul nu a făcut decât un pas înainte ***dar s-a dezvoltat de vreme ce si-a părăsit locul initial din spate***. Lucrul ce nu trebuie uitat este acela că ***fiecare*** piesă trebuie pusă în miscare.

Cea mai bună mutare de dezvoltare este *3...♗c5*. Pe acest câmp, nebunul controlează o diagonală importantă, *a7-f2*, exercită presiune asupra centrului atacând si un pion slab, *f2*. Această dezvoltare este în acord cu două reguli de aur privind deschiderile:

Plasati fiecare piesă cât mai repede posibil pe câmpul cel mai bun!

Mutati fiecare piesă o singură dată în deschidere!

4.c3

Primul obiectiv al albului este acela de a-si plasa doi pioni în centru. El intentionează să sprijine înaintarea pionului damei. După *5.d4* cu atac simultan la pionul *e5* si nebunul *c5*, negrul trebuie să răspundă cu *5...ed*. Mutarea *6.cd* îl lasă pe alb cu doi pioni *e4* si *d4* controlând centrul.

Al doilea obiectiv al albului este să aducă dama la *b3*, întărind presiunea asupra pionului *f7*.

Acestea sunt părtile bune ale mutării *4.c3*, dar ea prezintă si neajunsuri:

În deschidere, figurile si nu pionii sunt cele care trebuiesc mutate.

Avansând la *c3*, pionul ocupă un câmp ce ar trebui păstrat pentru ♘*b1*.

4...♕e7

Foarte bine! Negrul îsi dezvoltă o figură parând totodată si amenintarea. Dacă albul insistă să mute *5.d4*, continuarea *5...ed 6.cd* ♕*c4* câstigă un pion. Captura ***cu sah*** nu lasă albului timp să-si recupereze pionul, iar un pion în plus în conditii altfel egale, este suficient pentru câstigarea partidei.

5.0-0

Albul amână mutarea pionului damei si îsi mută regele într-un loc mai sigur.

Faceti rocada cât mai devreme, de preferat pe flancul regelui.

5...d6

Apără pionul regelui si întăreste centrul. Acum nebunul damei poate iesi la joc.

6.d4

În speranta că negrul va schimba pionii. Schimbul ar permite albului o întărire impresionantă

a centrului, de vreme ce câmpul *c3* ar rămâne disponibil pentru *♘b1*. Dacă *6...ed 7.cd ♕e4* albul pedepseste înhătarea pionului prin *8.♖e1* legând dama.

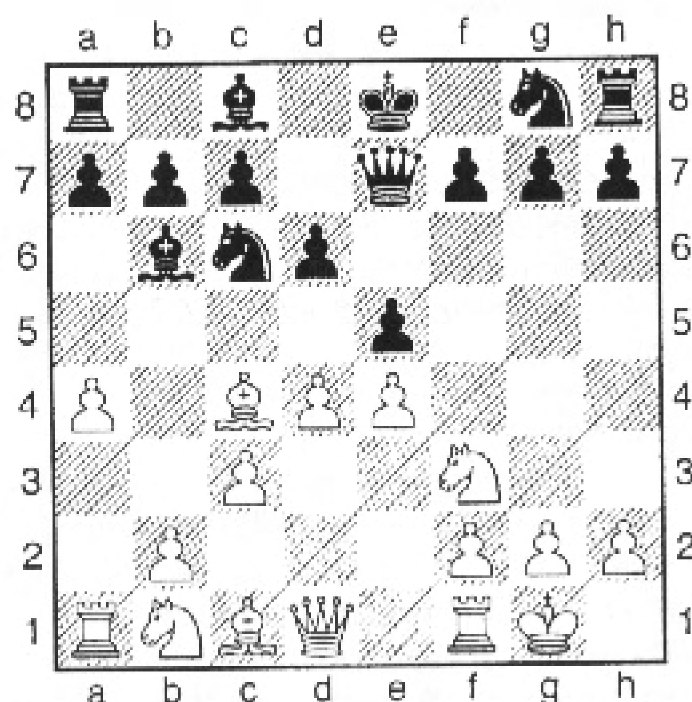
6...♗b6

Dar negrul nu are nevoie să ia. Acum, că pionul *e5* este apărat, nebunul se retrage simplu, fiind încă îndreptat spre centru si în noua sa pozitie.

În ciuda înfătisării sale formidabile, centrul de pioni al albului este nesigur. Pionul damei este atacat de trei ori si albul trebuie să păstreze trei apărări în timp ce încearcă să-si termine dezvoltarea. La mutarea *7.♕b3* pe care o viza mai devreme, apărarea pionului *d4* cu dama dispare, în timp ce la *♘b1-d2*, ea este tăiată. Concomitent, albul trebuie să facă fată amenintării *7...♗g4* care leagă si totodată face inutilă una din apărările pionului *d4*, anume *♘f3*.

Înainte de a se încadra într-un plan ferm de joc, albul întinde o mică capcană.

7.a4



O mutare înselătoare, dar si lipsită de logică. Albul amenintă atacarea nebunului *b6* cu *8.a5*. Dacă *8...♗a5* atunci *9.d5* lovind în calul care apără nebunul. După răspunsul *9...♘d8*, albul bate *10.♖a5* cîstigând o figură. Dacă negrul după *8.a5* joacă *8...♘a5*, continuarea *9.♖a5 ♗a5 10.♕a4+* îi dă albului două figuri usoare pentru turn si pion.

Dar ce justificare are albul să încerce combinatii când dezvoltarea sa este neterminată? Un atac, asa cum încearcă albul aici, este prematur si n-ar trebui să reusească.

Dezvoltati toate figurile inainte de a incerca orice combinatie!

7...a6

Pregăteste retragerea nebunului. Această mutare nu este o încălcare a principiului potrivit căruia nu se fac mutări inutile de pioni în deschidere.

Dezvoltarea nu se face mecanic sau din obisnuintă. Întotdeauna apărarea primează. Dacă crezi că-ti mai trebuie o justificare, consideră că pierderea de timp a negrului este compensată de mutarea infructuoasă a albului, *7.a4*.

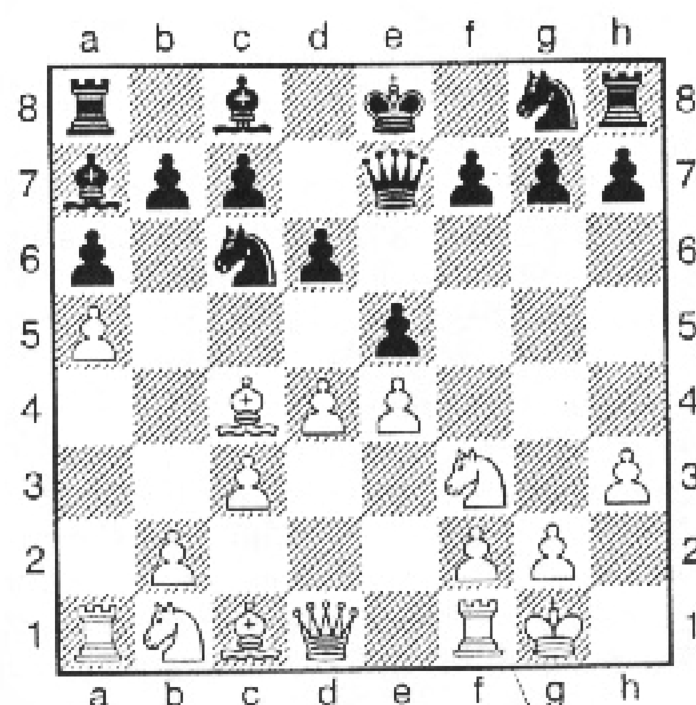
8.a5

Sansa ca negrul să fie tentat să bată pionul este minimă.

8...♗a7

Negrul nu muscă din nadă !

9.h3



O mutare de cafenea! Jucătorii slabi fac această mutare instinctiv, temându-se grozav să aibă o figură legată, *♘f3*.

Mai bine să intri în legătură (un inconvenient temporar) decât să o eviti destabilizând pozitia pionilor ce apără regele si să slăbesti structura apărării pentru întotdeauna.

Mutând *h3* sau *g3* după ce ai făcut rocada, îti creezi o slăbiciune organică care nu mai poate fi remediată, căci un pion odată împins nu mai poate da înapoi, iar pozitia odată stricată nu mai poate fi reparată. Pionul împins devine tinta unor atacuri directe, iar câmpul mai înainte păzit (aici g3) devine teren de aterizare pentru parasutistii dusmanului.

" Niciodată să nu muti pionii din fata rocadei decât dacă ai ceva de câstigat " spune Tarrasch, "căci fiecare mutare de pion slăbeste pozitia".

Alehin este si mai imperativ " Încearcă întotdeauna să tii cei trei pioni din fata rocadei pe locul lor initial cât mai mult timp posibil ".

Negrul poate să încerce descoperirea regelui alb lipsindu-l de pionul *h* chiar cu pretul sacrificării unei figuri. Prin capturarea figurii, coloana regelui (*g* aici) se deschide si regele alb va fi expus atacurilor. Bineînteles, pentru a da viată acestui plan este necesară aducerea în joc a mai multor figuri.

9...♘f6

Calul intră în luptă cu atac asupra pionului *e4*

Mutarea este excelentă si conformă cu indicatia tactică folositoare:

Dezvoltă-te cu amenintare de câte ori ai ocazia! Amintiti-vă că pentru a îndepărta amenintarea, adversarul trebuie să renunte la planurile sale pentru o vreme.

10.de

Albul schimbă pionii si deschide coloane în centru. Din nefericire, aceste deschideri de coloane sunt în avantajul negrului potrivit regulii:

Deschiderea coloanelor este favorabilă jucătorului care are o dezvoltare superioară.

10...♘e5

Mult mai puternică decât *de5*. Calul bine plasat în centru îsi multiplică posibilitătile pe mai multe directii (pionul nu are asemenea posibilităti).

Disparitia pionului *d4* este spre binele nebunului negru ascuns departe la *a7*. Mobilitatea lui s-a mărit, acum el controlează întreaga diagonală până la pionul *f2* si la regele din spatele acestuia.

Ce are albul de făcut acum? El n-a făcut nimic pentru a usura situatia grea a pionului *e4*. Acesta este încă sub atacul *♘f6*, în timp ce *♗c4* este în bătaia celuilalt cal din *e5*.

11.♘e5

Pare plauzibil de vreme ce albul scapă de o figură adversă excelent plasată. Dar, făcând acest schimb, calul regelui *♘f3*, ***cel mai bun apărător al rocadei*** dispare de pe tablă. Importanta păstrării calului regelui în asemenea situatii a fost subliniată de Steinitz acum mai bine de saptezeci de ani, când a spus:

"Trei pioni nemutati pe flancul regelui împreună cu o figură usoară formează o fortăreată solidă în fata unui atac pe acea parte".

Tarrasch sustine valentele calului regelui printr-o declaratie simplă si emfatică:

"Un cal la *f3* (respectiv *f6*) este cea mai bună apărare a rocadei pe flancul regelui "

11...♕e5

De observat că în timp ce calul albului a dispărut de pe tablă, calul negru ***a fost înlocuit cu o altă figură.***

Această nouă figură, *♕e5*, este magnific asezată pe câmpul său. Ea domină centrul, cade peste nefericitul pion *e4* si este pregatită pentru a interveni rapid oriunde pe tablă.

Ce face albul pentru a rezolva problemele pe care le ridică pozitia amenintătoare a *♕e5* si dublul atac asupra pionului *e4*? I-ar surâde să alunge dama cu *12.f4*, dar din nefericire, mutarea este imposibilă (vezi *♗a7*).

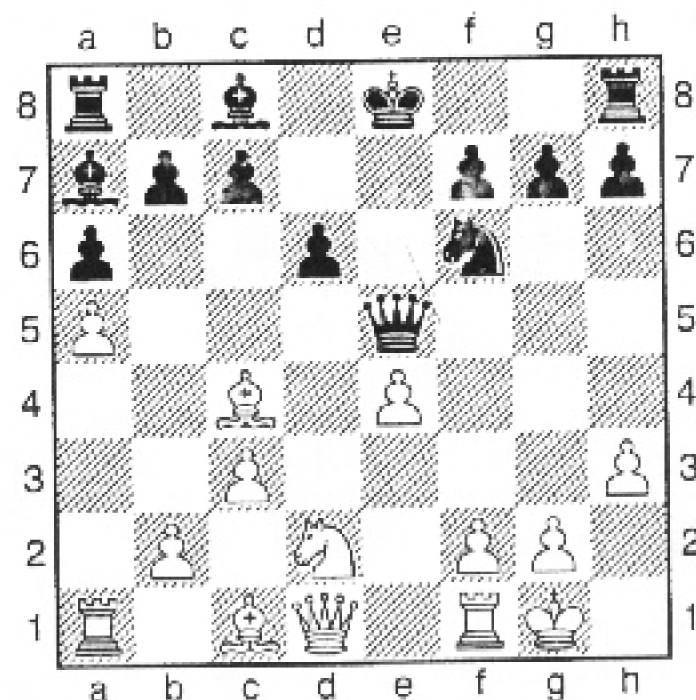
12.♘d2

În speranta desartă că negrul va înhăta pionul cu *12...♘e4* după care *13.♘e4 ♕e4 14.♖e1* si datorită legăturii negrul pierde dama.

Dar, negrul nu se arată dispus să captureze pioni. Superioritatea sa pozitională este de ajuns de clară ca să justifice căutarea unei combinatii care să conducă la câstig decisiv. Nebunii săi exercită o presiune remarcabilă pe diagonalele lungi (desi unul din ei încă nu este dezvoltat). Fiecare din ei atacă un pion care protejează regele. Dama neagra stă gata să se repeadă pe flancul regelui, în timp ce calul stă gata să intervină în caz de nevoie.

Negrul controlează centrul, o conditie care, spune Capablanca, este esentială pentru reusita unui atac asupra regelui. Pe scurt, negrul merita o combinatie câstigătoare pentru jocul său pozitional metodic.

Întrebarea este: există un obiectiv real spre care să se îndrepte toate fortele mobilizate?



12...♗h3

Da, într-adevăr! Pionul turnului s-a miscat cu naivitate la *h3* ca să prevină legarea *♘f3*!

Negrul bate pionul vinovat - pedepsindu-l exemplar pentru crima de a fi slăbit pozitia si a-si fi trădat regele.

13.gh

Albul trebuie să ia nebunul sau să rămână cu un pion în minus fără nici o compensatie.

13...♕g3+

Intrare în scenă covârsitoare! Remarcati cum exploatează negrul principalele două consecinte ale

miscării *9.h3*. ***El a capturat pionul turnului si a utilizat câmpul g3 rămas slab, ca punct de lovire.***

14.♔h1

Albul nu se poate atinge de damă, căci pionul *f2* este legat.

14...♕h3+

Negrul distruge un alt pion apărător, expunând în continuare regele.

15.♔g1

Singura posibilitate. În compensatie pentru nebunul sacrificat, negrul are doi pioni si atac.

15...♘g4

Amenintă mat într-o mutare. Albul trebuie să apere la *h2* sau să-i ofere regelui său un câmp de fugă. Dacă încearcă să-i facă loc regelui prin *16.♖e1* cade în *16...♗f2X*. De aceea , el joacă :

16.♘f3

Pentru a apăra *h2* împiedicând matul cu dama.

Cum îsi va încheia negrul atacul? El gândeste astfel: am capturat doi din pionii de lîngă rege. Dacă pot să-l fac să dispară si pe al treilea, atunci regele va fi lipsit si de ultimul său apărător si va fi neajutorat. Acest ultim apărător, pionul nebunului regelui este atacat de nebunul si de calul meu si este apărat de turnul si de regele lui. Trebuie fie să-i alung unul din apărători, fie să-i atac pionul a treia oară. Poate că pot si una si alta!

16...♕g3+

Exploatând din nou faptul că pionul este legat, negrul îl atacă a treia oară cu regina.

17.♔h1

Regele trebuie să mute în colt si să abandoneze pionul. Doar turnul îl mai apără acum, împotriva damei, calului si nebunului. Pionul se pierde si odată cu el si partida.

17...♗f2

Bate câmpul de retragere *g1* al regelui în cazul unui nou sah.

18.Albul cedează.

Negrul amenintă *18...♕h3+ 19.♘h2 ♕h2X*. Dacă *18.♖f2* atunci *18...♕f2X*, deci fără scăpare.

PARTIDA NR. 2
PARTIDA ITALIANA

Alb — **Negru**
Liubarski — ***Sultanbeiev***
Liege , 1928

1.e4

Cea mai bună mutare! Un pion ocupă centrul si două figuri sînt gata să intre în actiune.

Acum o sută cincizeci de ani marele Philidor spunea "Partida nu poate fi mai bine începută decât avansând pionul regelui două câmpuri." Acest sfat este bun încă si astăzi.

Doar o singură mutare *1.d4* mai permite eliberarea a două figuri odată .

1...e5

"Probabil cel mai bun răspuns" spune Capablanca.

Negrul restabileste egalitatea în centru si îsi eliberează la rândul său dama si nebunul.

2.♘f3

Această mutare este mai bună decât *2.♘c3* sau *♗.Nc4* care sunt mai putin energice. Calul regelui intră în joc ***cu atac,*** fapt ce reduce alternativele negrului.

Negrul trebuie să-si apere pionul cu *2...♘c6* sau *2...d6*. Sau el poate să contraatace cu *2...♘f6*.

Oricare ar fi răspunsul său, el nu se poate mosmondi. ***El trebuie să facă ceva care să răspundă amenintării albului.***

2...♘c6

Fără îndoială cea mai logică mutare. Pionul este apărat fără pierdere de vreme, calul damei fiind dezvoltat pe cel mai bun câmp dintr-o singură mutare.

3.♗c4

Excelent, nebunul pune stăpânire pe o diagonală importantă. El amenintă la *f7* ***cel mai slab punct al negrului.***

Un nebun este cel mai bine folosit când fie controlează o diagonală lungă, fie leagă (si face inutilă) o figură adversă.

3...♗c5

Un bun răspuns este si *3...♘f6*. Ambele mutări sunt conforme cu recomandările maestrilor, recomandări pentru care ei pledează si ***le folosesc:***

Scoateti piesele rapid la joc!

Mutati fiecare piesă o singură dată în deschidere!

Dezvoltati-vă cu scopul de a controla centrul!

Mutati numai acei pioni care facilitează dezvoltarea figurilor!

Mutati figurile, nu pionii!

<u>*4.c3*</u>

Intentia albului este clară: el vrea să sprijine avansarea unui pion în centru. Cu mutarea sa următoare *5.d4*, va ataca pionul si nebunul advers. Ca să-si salveze pionul regelui, negrul va fi fortat la *5...ed*.

După *6.cd* albul va avea în centru o formatie puternică de pioni.

Dacă nu-i reuseste jocul, albul va fi păgubit, căci pionul îi răpeste ♘*b1* cel mai pretios câmp.

<u>*4...♗b6*</u>

Sahul nu trebuie jucat mecanic. În mod obisnuit mutarea de două ori în deschidere a aceleiasi piese este o pierdere de vreme, ***dar amenintările trebuiesc parate sau evitate înainte de a continua dezvoltarea.*** Nebunul se retrage pentru a evita efectul mutării *5.d4* a albului.

<u>*5.d4*</u>

Cu speranta de a forta negrul să schimbe pionii. Remarcati că pionul *e5* este atacat, ***dar nu si nebunul.***

<u>*5...♕e7*</u>

În loc să schimbe pionii (cum ar fi fost constrîns să facă dacă n-ar fi retras nebunul), negrul îsi apără pionul aducînd în joc încă o figură. Dama a avansat doar un câmp, dar mutarea este lăudabilă.

Părăsirea ultimei linii constituie o mutare de dezvoltare.

La dezvoltarea damei si apărarea pionului se adaugă si amenintarea *6...ed 7.cd ♕e4+* cu câstigarea unui pion.

<u>*6.0-0*</u>

Pe lângă avantajele derivând din efectuarea rocadei (adăpostirea regelui si mobilizarea turnului), albul îsi protejează indirect pionul *e4*. Dacă negrul încearcă *6...ed 7.cd ♕e4* atunci *8.♖e1* cu legarea si câstigarea damei.

<u>*6...♘f6*</u>

Calul se dezvoltă cu atac amenintător la *e4*.

<u>*7.d5*</u>

Tentant, căci dislocă ♘*c6* de pe puternica sa pozitie.

Mutarea este firească, dar discutabilă pentru mai multe motive:

a) Pionul damei blochează diagonala propriului său nebun din *c4*, îngrădindu-i mult activitatea.

b) Raza de actiune a nebunului negru din *b6* s-a extins. Acum el este îndreptat direct asupra regelui alb.

c) Albul a mutat un pion în timp ce figurile sale de pe flancul damei strigă să fie lăsate afară.

În deschidere mută numai acei pioni care te ajută să-ti dezvolti figurile.

<u>*7...♘d8*</u>

Retragerea este mai sigură decât plasarea calului în marginea tablei. După *7...♘a5* răspunsul albului este *8.♗d3* cu care el amenintă să câstige calul stângaci plasat, prin *9.b4*.

<u>*8.♗d3*</u>

Apără pionul regelui. Mai în spiritul strategiei deschiderii este dezvoltarea unei alte figuri. Atât *8.♘d2* cât si *8.♕e2* apără pionul, dar aduc o figură în plus la joc.

Nu muta de două ori aceeasi figură în deschidere.

Este interesant de văzut cum pedepseste negrul aceste abateri de la regulă. Pe tabla de sah, mai mult ca oriunde, dreptatea triumfă.

<u>*8...d6*</u>

Nici o obiectie nu poate fi adusă acestei mutări:ea întăreste centrul, deschide calea nebunului damei si desărcinează dama de supravegherea pionului regelui.

<u>*9.h3*</u>

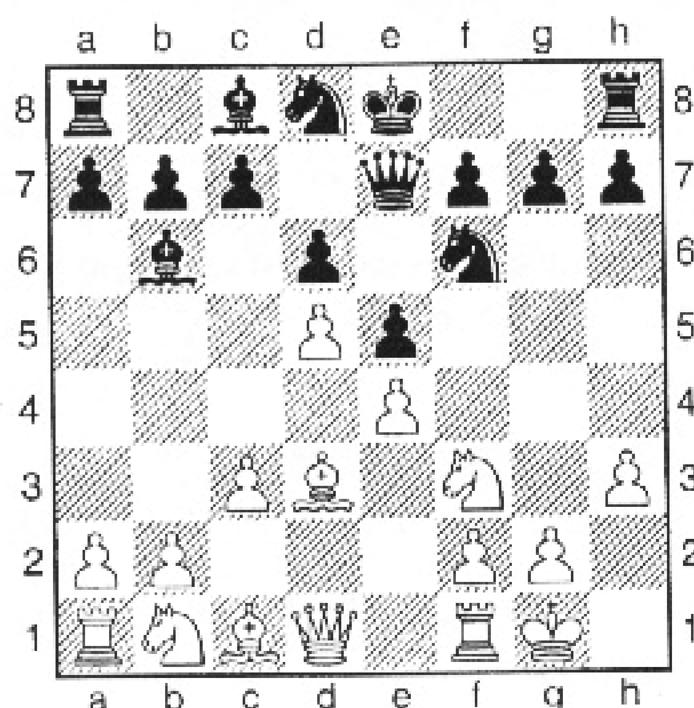
Ca să împiedice legarea calului prin *9...♗g4*, dar asa cum remarca Publius Syrus acum multi ani " Există leacuri mai rele decât boala însăsi".

Tulburând alinierea pionilor ce-i protejează regele, albul slăbeste în mod organic structura pieselor sale pe flancul regelui rocadat si ***face din pionul h o tintă convenabilă pentru un atac advers direct.***

Toti toreticienii sahului confirmă validitatea ideii de a lăsa pionii de pe flancul regelui rocadat nemiscati, începând cu Staunton care spunea acum mai bine de o sută de ani:" Este adesea mai prudent pentru un jucător neexperimentat să nu avanseze pionii din fata regelui care a făcut rocada" până la Reuben Fine care spune astăzi" Lucrul cel mai important este ca regele să nu fie expus atacurilor. El

este mai sigur dacă cei trei pioni sunt pe câmpurile lor initiale.

Cum va sanctiona negrul ultima mutare a albului? Care este cea mai bună cale de a-i exploata superficialitatea?



9...h6

Făcând o mutare similară cu cea pe care a criticat-o sever!

Care este explicatia avansării *h6*?

Negrul nu si-a slăbit apărarea, deoarece regele său nu a făcut rocada mică. ***Împingerea pionului h este o manevră de atac*** si nu o încercare timidă de a evita o legătură. Pionul *h* constituie un sprijin pentru cel din *g* care va avansa la *g5* si apoi la *g4*. Odată ajuns aici, el va lovi atât în ♘*f3* cât si în pionul *h3*. Albul va fi constrâns, fie să captureze acest pion, fie să-l lase să ia pionul său din *h3*. Orice s-ar întâmpla, coloana regelui se deschide si negrul poate alinia piesele pentru atac asupra regelui alb.

10.♕e2

Mutare de dezvoltare, dar poate prea târzie.

10...g5

O lovitură de baionetă! Următorul pas este *g4* de unde pionul va destrăma pozitia albului.

11.♘h2

Ca să împiedice plănuita avansare. Dacă pionul avansează, el va fi atacat de trei ori, apărat fiind doar de două ori.

A esuat oare planul negrului?

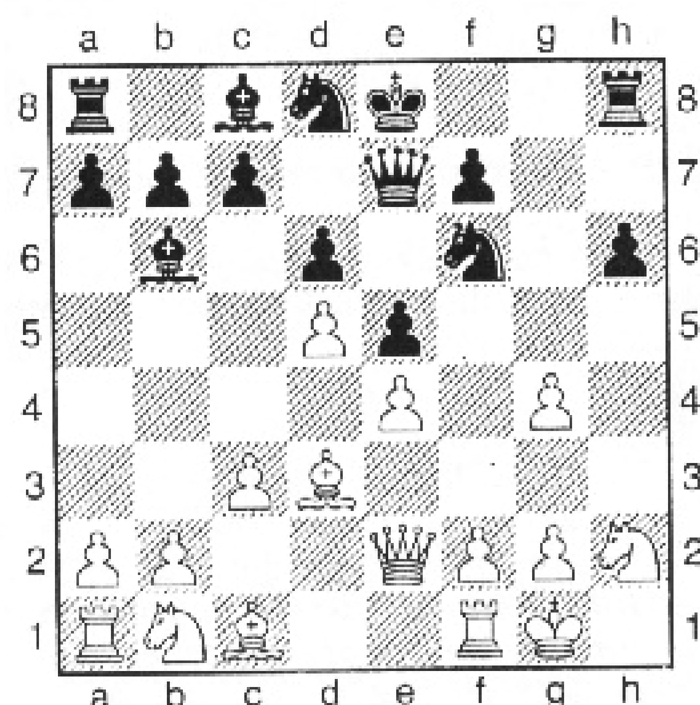
11...g4!

Nici vorbă! Negrul va sacrifica un pion de dragul demolării zidului protector din jurul regelui.

12.hg

Mutare fortată, căci negrul amenintă *12...gh* sau *12.g3*.

Albul a decis deocamdată să închidă coloana.



12...♖g8

De data aceasta negrul este cel care atacă pionul *g4* de trei ori, acesta fiind apărat doar de două ori!

Evident, albul nu poate apăra cu *f3* căci rămâne în sah.

13.♗h6

Înhată disperat un pion izolat. Având în vedere dezvoltarea sa întârziată si situatia regelui, o astfel de captură este o politică riscantă. Singura sperantă ar fi fost *13.♗e3*. Aceasta ar fi însemnat dezvoltarea ♗*c1* si în plus neutralizarea ♗*b6* pe diagonala *b6–f2*. Mutarea efectuată, *13.♗h6* neglijează avertismentul:

Nu capturati pioni în detrimentul dezvoltării sau pozitiei.

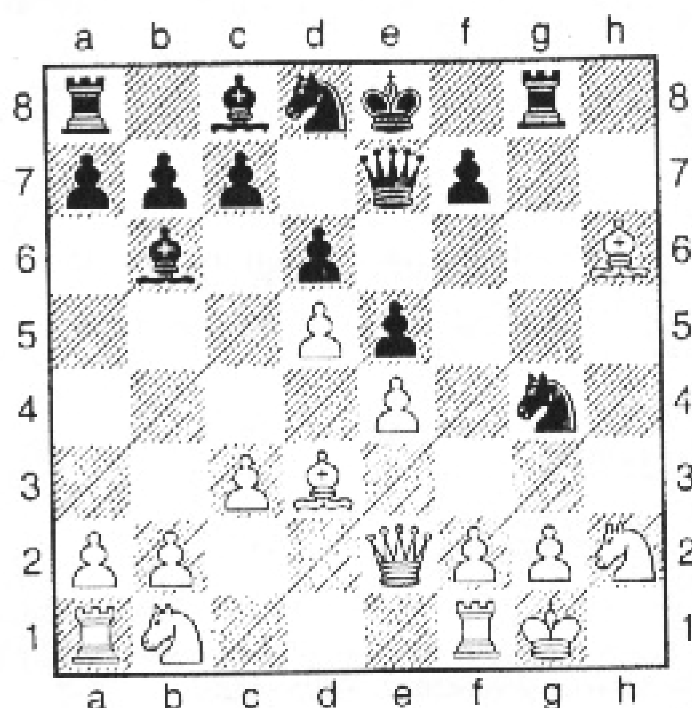
13...♘g4

Printre altele-câstig de timp amenintând nebunul.

Poate albul salva partida?

Dacă încearcă *14.♘g4*, negrul fortează câstigul cu *14...♗g4* (atacând dama) *15.♕c2 ♗f3* (amenintând *16...♖g2+ 17.♔h1 ♕h4X*) *16.g3 ♕h4* si apoi mat la *h1* .

În această manieră exploatează negrul legarea pionilor albi neajutorati.



<u>*14.♗e3*</u>

Nebunul dă fuga si încearcă să respingă unul din asediatori.

<u>*14...♘h2*</u>

Această captură micsorează simtitor posibilitătile de răspuns ale albului. Calul a luat o figură si acum amenintă turnul.

<u>*15.♔h2*</u>

În alternativa *15.♗b6*, negrul câstigă cu *15...ab 16.♔h2 ♕h4+ 17.♔g1 ♖g2+* (cel mai rapid) *18.♔g2 ♗h3+* si albul se îndreaptă spre mat prin *19.♔g1 ♕g5+ 20.♔h2 ♕g2X* sau către un sah prin descoperire cu *19.♔h2 ♗f1+ 20.♔g1 ♗e2* cu pierdere decisivă de material.

<u>*15...♕h4*</u>

Negrul are două figuri grele operând pe cele două coloane din proximitatea regelui advers. Atacul curge de la sine.

<u>*16.♔g1*</u>

Singura mutare a albului.

<u>*16...♕h3*</u>

Amenintă mat la prima.

<u>*17.Cedează*</u>

Nu există nici o mutare care să amâne matul iminent.

Dacă *17.g3 ♖h8 18.f3 ♗e3+ 19.♕e3* (sau *19.♖f2 ♕h1* mat) *♕g3* mat. Sau dacă *17.f3* (apărând g2 cu dama) *♗e3 18.♖f2 ♕g2* mat.

Este ciudat, dar iată, albul de ce s-a temut n-a scăpat; legătura i-a provocat pieirea!

PARTIDA NR. 3
PARTIDA PIONULUI DAMEI
(SISTEMUL COLLE)

Alb	Negru
Colle	*Delvaux*

Gand-Terneuzen, 1929

<u>*1.d4*</u>

Practicantii sahului modern consideră această mutare de deschidere ca fiind cea mai tare. Ea este egală ca valoare cu *1.e4* prin aceea că eliberează două figuri si fixează un pion în centru. Si totusi, pionul damei stă în centru apărat fiind, pe când cel al regelui este vulnerabil în cazul unui atac imediat.

<u>*1...d5*</u>

Această mutare sau *1...♘f6* sunt practic obligatorii. Albul nu trebuie lăsat să joace *2.e4* si să domine astfel cu pionii săi câmpurile vitale din centru.

<u>*2.♘f3*</u>

O autoritate în materie, Em. Lasker, campion mondial timp de douăzeci si sapte de ani, spunea despre această mutare: "În partidele mele am considerat de obicei că cel mai tare câmp pentru cal este *f3, f6, c3, c6* de unde el are un orizont magnific".

<u>*2...♘f6*</u>

Negrul nu se lasă mai prejos si face tot asa, dezvoltându-si calul regelui pe cel mai folositor câmp.

<u>*3.e3*</u>

La modul general, a-ti deschide un nebun închizându-l pe celălalt este o strategie îndoielnică. În această partidă, albul adoptă un sistem care presupune acumulare de energie dinamică în liniile din spate si care va fi slobozită la timpul potrivit printr-o deflagratie pe câmpul cheie *e4*.

În acest scop, albul îsi dezvoltă figurile pentru a exercita maximum de presiune pe *e4*. De aceea, nebunul regelui se va instala pe *d3*, iar calul damei pe *d2*. Dacă va fi necesar, dama va ocupa *c2* sau turnul regelui va fi mutat pe *e1*. Apoi, cu toată această energie potentială gata să răbufnească, pionul regelui va înainta la *e4* si albul îsi va croi drum si va deschide focul spre flancul regelui advers.

În sistemul Colle dezvoltarea este strict pozitională în aparentă, dar obiectivul este un atac pe flancul regelui!

<u>*3...e6*</u>

Mutarea ar fi trebuit cenzurată, căci este o mutare de deschidere de rutină ce nu contracarează cu nimic planurile albului. Evident, ar fi fost mai bine ca negrul să atace centrul de pioni alb cu *3...c5* sau să contreze cu *3...♗f5*. Această ultimă mutare este o mutare simplă si sănătoasă ce se opune preventiv mutării nebunului din *f1* la *d3*. Schimbul de nebuni, inevitabil mai devreme sau mai târziu, l-ar lipsi pe alb de cea mai redutabilă armă a sa de atac pe flancul regelui.

4.♗d3

Remarcati diferenta! Nebunul alb guvernează o diagonală minunată (fără să întâmpine rezistentă), în timp ce nebunul negru de câmpuri albe este îngrădit de pionul regelui.

4...c5!

Foarte bine! Negrul loveste în formatia de pioni din centru si deschide acces damei pe flancul damei.

Această mutare de pion este de cea mai mare importantă în deschiderile ce încep cu pionul damei.

5.c3

"Mută numai unul sau doi pioni în deschidere!" spun toti cunoscătorii; dar orice principiu poate fi obiectul unui compromis.

În eventualitatea unui schimb de pioni, albul poate recupera cu pionul din *c3* mentinându-si astfel un pion la *d4*. De ce nu cu pionul din *e3*? Fiindcă acest pion este predestinat să stea la *e3* gata să fie împins la *e4* la vremea cuvenită, ca vârf de lance al unui atac pe flancul regelui.

5...♘c6

O altă mutare bună. Calul intră în joc spre centru, accentuând presiunea asupra pionului *d4*.

6.♘bd2

O iesire bizară. Blochează dama si nebunul damei fără să ofere cine stie ce avantaje. Si totusi, un cunoscător o face fără nici o ezitare! Căci, lucru sigur, calul apasă cu greutatea sa pe câmpul strategic *e4*, trambulina atacului ce urmează. În plus, ***el este mobilizat odată ce a părăsit ultima linie*** Si în definitiv, el poate să sară din calea nebunului si a damei la momentul convenabil.

6...♗e7

Negrul mai aduce o figură în joc, (amintiti-vă, nebunul este activ de îndată ce a părăsit ultima linie) si se pregăteste să-i ofere regelui siguranta dată de rocadă.

7.0-0

Regele o sterge într-un sector mai putin expus si totodată turnul iese din ascunzătoare.

7...c4

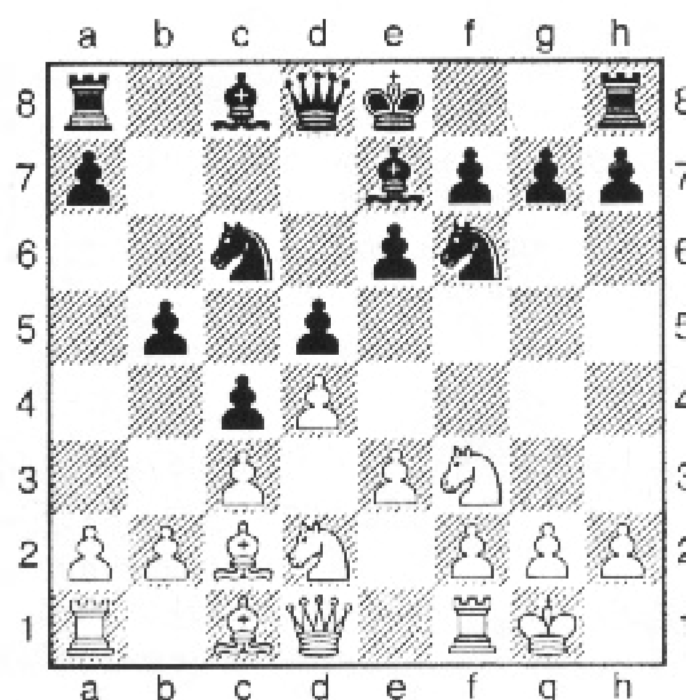
Acesta este genul de mutare din mână făcută de începători. Scopul ei este de a alunga o figură agasantă de pe câmpul pe care stă. Mutarea este slabă fiindcă anulează presiunea asupra centrului alb. Tensiunea trebuie mentinută dacă negrul vrea să aibă un cuvânt de spus asupra evenimentelor din acest sector vital.

Contrajocul în centru este cea mai bună contracarare a unui atac pe flancul regelui. Pentru a avea contrajoc, structura pionilor trebuie mentinută fluidă.

8.♗c2

Nebunul se retrage firesc, dar rămâne pe diagonala ce duce la *e4*, câmpul pe care se va comite spargerea.

8...b5



Pentru a face loc nebunului la *b7*, dar si cu gândul de a tulbura apele avansând pionii de pe flancul damei.

9.e4!

Mutarea cheie în această deschidere! Ea va deschide coloane pentru figurile închise în ocol ale albului.

9...de

O alegere putin atrăgătoare pentru negru,

dar el nu poate accepta ca amenintarea *10.e5* (cu dislocarea calului si stânjenirea severă a mutărilor sale) să-i plutească permanent deasupra capului.

10.♘e4

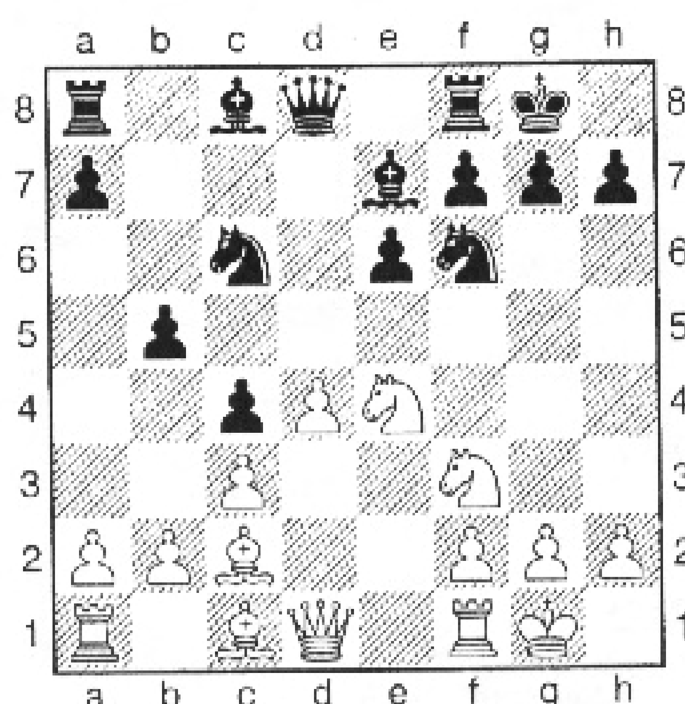
Cu acest schimb, figurile albe ce au stat ghemuite la pândă în spate, se revarsă peste câmpuri.

Albul detine initiativa si o pozitie dominantă de pe care să-i dea curs. În lipsa unor ocazii imediate de atac, albul poate să amplifice discret presiunea prin ♕e2, ♖e1, ♗f4 (sau ♗g5) sau ♖ad1 si să astepte ca jocul negrului să se smintească singur.

10...0-0

Poate ar fi fost mai întelept să amâne rocada (altfel o mutare cu totul recomandabilă) fiindcă albul pendulează de atac în acea directie. Iată un nou caz în care un precept este conditionat de circumstante.

Mai bine ar fi încercat să obtină contrajoc cu *10...♕c7* urmată de *11...♗b7* si *12...♖c8*.



11.♕e2

Mutare de dezvoltare amenintând să cîstige o figură. Ideea este *12.♘f6+ ♗f6 13. ♕e4* si amenintarea de mat la *h7* câstigă calul lipsit de ocrotire din *c6*

11...♗b7

Negrul îsi apără calul dezvoltând încă o figură.

12.♘fg5 !

Amenintă *13.♘f6+ ♗f6 14.♘h7* si albul câstigă un pion.

De ce un semn de exclamatie pentru o amenintare vizibilă de a câstiga un pion mizer? De ce este această mutare glorificată când negrul poate să-si salveze pionul făcându-l pe alb si să piardă timp? Negrul îsi împinge simplu pionul *h* un pas, fortând calul alb din *g5* să se retragă.

Răspunsul la prima întrebare este acela că un pion în plus este suficient pentru câstig în conditii altfel egale. Să câstigi un pion ruinându-ti pozitia este bineînteles un lucru fără sens.

Răspunsul la a doua întrebare este acela că scopul strălucitoarei mutări a calului alb *este să **oblige unul din pionii care apără regele să păsească înainte.***

Secretul dirijării unui atac reusit pe flancul regelui este să creezi o bresă în cordonul de pioni ce înconjoară regele; să provoci sau să fortezi unul din pioni să mute. Schimbarea din alinierea pionilor conferă apărării o ***slăbiciune permanentă.***

12...h6

"Atinge pionii din fata regelui tău numai cu infinită delicatete " spune Santasiere. Dar vai, este prea târziu! Negrul trebuie să deranjeze pozitia pionilor.

Dacă ar fi încercat *12...♘e4* schimbul *13.♕e4* amenintă matul si obligă *13...g6* si din nou pionii sunt deranjati!

13.♘f6+

Stârpeste calul regelui, cel mai bun apărător al rocadei.

13...♗f6

Alternativa *13...gf* pierde rapid. Albul poate câstiga fie înfulecând pioni cu *14.♘e6 fe 15.♕g4+ ♔h8 (15...♔f7 16.♕g6* mat) *16.♕g6 f5 17.♕h6+ ♔g8 18.♕e6+* si apoi pionul *f5* este următorul care cade, fie cu *14.♘h3* (amenintă *15. ♗h6*) *♔g7 15.♕g4+ ♔h8 16. ♗h6 ♖g8 17.♕h5* si sahul prin descoperire la mutarea următoare, va fi fatal.

14.♕e4

Amenintă mat la prima.

14...g6

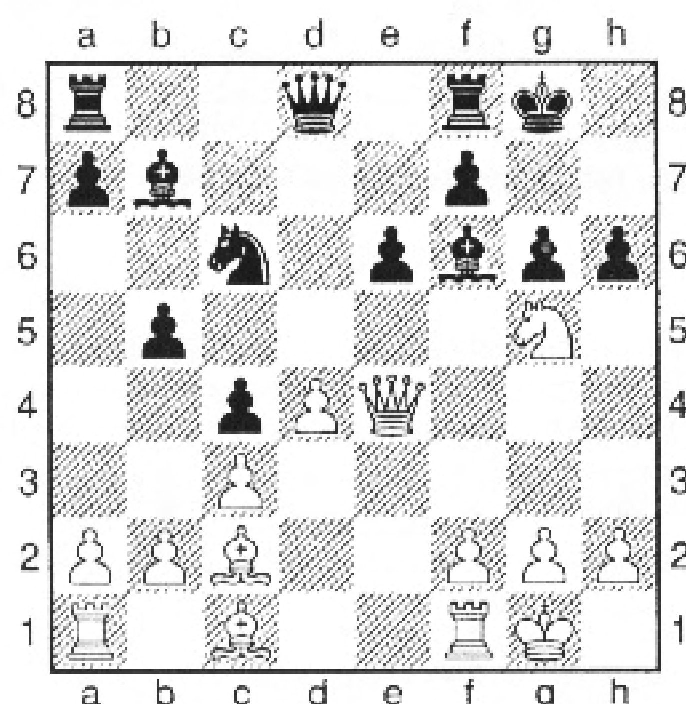
Să creeze spatiu de fugă pentru rege cu *14...♖e8* nu-l ispiteste, căci după *15.♕h7+ ♔f8 16.♘e4* si atacul albului pare a fi periculos. Era totusi de preferat mutării din text care împiedică dama albă să vină mai aproape cu pretul alterării configuratiei pionilor. Această schimbare a dispunerii pionilor îl împovărează pe negru cu o slăbiciune care este ***organică***, slăbiciune ce se poate dovedi fatală.

Toate aceste judecati sunt încurajatoare pentru alb, dar cum o să procedeze el? Cum va

exploata slăbiciunile din pozitia negrului? Si mai ales, ce va face cu propriul său cal aflat în priză? Se va retrage el cu capul plecat?

Înainte de a retrage mecanic si negândit calul la *f3*, albul studiază cu grijă situatia. Ocazia de a da lovitura decisivă ar putea fi aici chiar în acest moment, dar o "mutare evidentă" pripită i-ar putea oferi adversarului răgazul să tragă aer în piept si să-si reorganizeze apărarea.

Aceasta este pozitia si iată cum îsi gândeste albul atacul:



Punctul cheie trebuie să fie pionul *g6*, cel care păzeste regele de invadatori. Dacă acestui pion i s-ar întâmpla ceva - dacă el ar fi bătut - de apărare se va alege praful si pulberea si as putea pătrunde în fortăreată. Cum să-l fac să dispară de pe tablă?

Pionul este apărat de pionul *f7*. Dacă îndepărtez apărarea pionului *g6* sacrificând calul pe *f7*? După *15.♘f7 ♔f7* (sau *15...♖f7*) *16.♕g6+* si am doi pioni pentru un cal si un al treilea pe drum, căci pionul *h6* o să cadă si el. Material am fi relativ egali, dar pozitia negrului este complet descoperită drept care câstigul decisiv ar urma firesc.

Acesta ar putea fi un plan general, dar înainte de a se pune în miscare, albul analizează combinatia pentru a-i găsi eventualele fisuri si iată ce constată:

Dacă *15.♘f7 ♖f7* (mai câstigă o figură pentru apărare) *16.♕g6+ ♖g7 17.♕h6 ♘d4!* si dintr-o dată negrul este agresorul! El amenintă mat în două mutări cu *18...♘e2+ 19.♔h1 ♗g2* mat, sau cu *18...♖g2+* urmată de un sah prin descoperire mortal.

Este limpede, această linie de joc este periculoasă. Nu este oare nici o altă cale de a răzbi fără să aduc turnul negrului în joc? Cum să scap de pionul *f7* fără să deranjez turnul? Este important să îndepărtez acest pion, căci el apără atât *g6* cât si *e6*. Dar, stai o clipă! ***Există un indiciu în această ultimă propozitie.*** Pionul *f7* apărând alti doi pioni serveste la doi stăpâni.El este evident supraîncărcat! Trebuie să-l asupresc si mai tare ademenindu-l să plece de pe importantul post pe care tocmai îl ocupă!

De aceea:

15.♘e6 !

Calul ia un pion si atacă dama si turnul.

15...fe

Negrul trebuie să accepte sacrificiul sau să piardă un pion si un turn pentru cal.

16.♕g6+

Mai tare decât *16.♕e6+* după care negrul are patru modalităti de a iesi din sah. Fiecare din ele ar putea fi perdantă, dar este mai practic să ataci adversarul cu lovituri care-i reduc simtitor posibilitătile.

16...♗g7

Singura mutare, căci *16...♔h8* calcă direct în mat.

17.♕h7+

Albul are si alte continuări atrăgătoare, cum ar fi *17. ♗h6* sau *17.♕e6+*, dar mutarea din text scoate regele în câmp deschis, acolo unde figurile albe îl ajung mai usor.

17...♔f7

Singura mutare.

18. ♗g6+

Mai tare decât *18. ♗h6* la care negrul ripostează cu *18...♕f6* urmată de *19...♖h8*. Mutarea din text îl tine în alergare.

18...♔f6

Sigur nu *18...♔e7*, căci după *19.♕g7* albul culege perechea de nebuni.

19.♗h5

Albul aruncă încă o dată undita după *20.♕g6 ♔e7 21.♕g7+* si amândoi nebunii coboară de pe scenă.

19...♘e7

Singurul mod de a preveni sahul cu dama la *g6*.

20.♗h6

Albul nu joacă pentru a culege pioni rătăciti, căci captura aduce o nouă figură la atac. Pionul în plus pe panoplie este un trofeu conjunctural în desfăsurarea de ansamblu a evenimentelor.

20...♖g8

Pentru a para amenintarea *21.♕g7+ ♔f5 22.♕e5* mat.

La *20...♗h6* albul intentiona *21.♕h6+ ♔f5 22.♖fe1* si amenintarea de mat fie cu turnul fie cu pionul *g* este decisivă.

21.h4

O nouă amenintare: *22.♗g5* mat.

21...♗h6

Pierde pe loc, dar nu există nici o altă apărare; dacă *21...e5 22.♗g7 ♖g7 23.de* si regele trebuie să abandoneze turnul.

22.♕f7 mat.

PARTIDA NR. 4
GAMBITUL REGELUI

Alb	Negru
Blackburne	*Blanchard*

Londra, 1891

1.e4

Pe timpuri, în multe din activitătile umane valorile erau trainic consolidate:

Povestile începeau cu "A fost odată",

Jucătorii de biliard asezau o cruce în careul din centrul mesei,

Maestrii jocului de dame începeau cu 11–15,

Maestrii jocului de sah începeau cu 1.e4.

În ciuda strădaniilor savantilor, începuturile de mai sus sunt bune si astăzi.

1...e5

Negrul deschide linii pentru două din figurile sale si restabileste echilibrul în centru.

2.f4

Albul oferă un pion pentru a-l determina pe negru să abandoneze centrul.

Acceptarea acestui cadou i-ar permite albului să continue cu *3.d4* si să domine centrul cu pionii săi. În plus, deschiderea coloanei *f* îi oferă posibilitatea orientării atacului său asupra punctului vulnerabil *f7*. Situatia regelui negru este delicată, fie că rămâne pe loc, fie că face rocada.

2...♗c5

Probabil cea mai sigură modalitate de a refuza gambitul:

a) Nebunul se precipită către centru si controlează o diagonală excelentă.

b) Nebunul dublează atacul pionului *e5* pe *d4* si împiedică albul să mute pionul *d2* pe acest câmp.

c) Nebunul bate câmpul *g1* interzicându-i albului să facă o rocadă timpurie.

3.♘c3

Albul evită *3.fe*, căci replica (instantanee probabil) *3...♕h4+ 4.g3* (si mai rău este *4.♔e2 ♕e4* mat) *♕e4+* câstigă un turn.

Mutarea din text a albului nu este atât de energică ca *3.♘f3*, dar Blackburne încerca probabil să-si ispitească adversarul să joace *3...♗g1 4.♖g1 ♕h4+ 5.g3 ♕h2*, eventualitate în care *6.♖g2* urmată de *7.fe*, dă joc bun albului.

3...♘c6

O ripostă simplă la o invitatie dubioasă.

Negrul continuă să-si mobilizeze fortele pe câmpul de luptă, calul său îsi preia atributiile apăsând pe câmpurile *e5* si *d4*.

4.♘f3

A scăpat albul sansa de a câstiga spatiu cu *4.fe ♘e5 5.d4*? Nu, deoarece la *4.fe* negrul răspunde cu *4...d6* sacrificând un pion pentru a-si înlesni o dezvoltare liberă si usoară.

Mutarea din text anulează sahul probabil si supărător al damei negre pe *h4* si reactualizează amenintarea câstigării pionului *e5*.

4...ef

O mutare slabă din cel putin patru motive:

a) Mutând un pion si nu o figură, negrul pierde din vedere obiectivul oricărei deschideri: Mutati figurile! Scoateti-le de pe ultima linie si puneti-le la treabă!

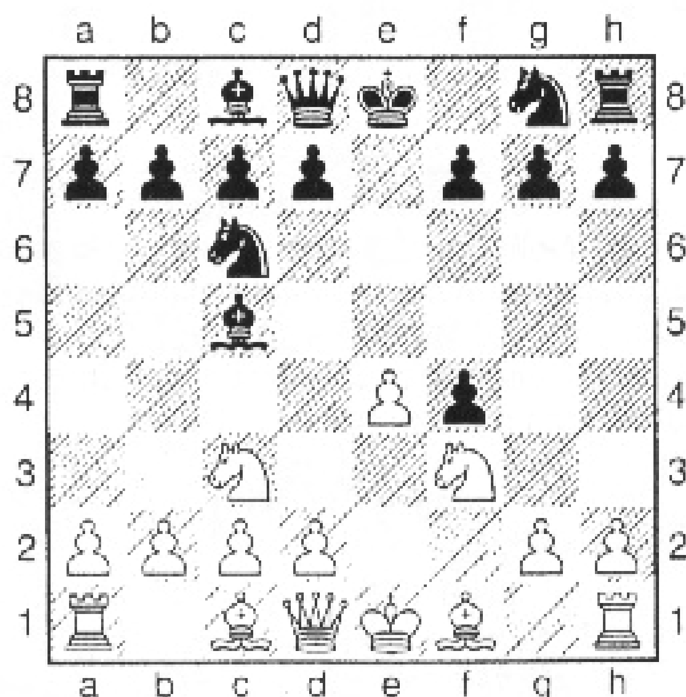
b) Abandonează centrul si privilegiile aferente.

c) Îsi pierde vremea capturând un pion fără sanse de a-si păstra acest avantaj.

d) Permite albului să ocupe centrul cu mutarea următoare; negrul va fi fortat să-si retragă nebunul si pierde astfel un tempo.

Tarrasch considera o astfel de mutare mai rea decât o boacănă vizibilă, cum ar fi uitarea unei figuri în priză.

Negrul ar fi putut muta *4...d6* păstrându-si pozitia intactă si lăsând ♗c8 să vadă lumina zilei.



5.d4!

Bineînteles! Oricine ar întelege într-o jumătate de secundă puterea acestei împingeri de pion! Pionul preia controlul asupra unei bune părti din centru (ocupă *d4* si atacă alte două câmpuri) disloca puternicul ♗c5, iar ♗c1 atacă prin descoperire pionul *f4*.

5...♗b4

Alternativa retragerii nebunului la *e7* cu contributie extrem de pretioasă în apărare, ar fi fost o strategie mai sănătoasă.

6.♗f4

Nebunul bate câstigând un tempo, căci el îsi recuperează pionul dezvoltându-si totodată o figură.

6...d5

Atacă *e4* repunând în discutie stăpânirea centrului. Totodată negrul oferă figurilor sale de pe flancul damei mai mult spatiu.

7.e5

Toate mutările de pion au valori pozitive si negative (Tarrasch obisnuia să spună "Fiecare mutare de pion subtiază pozitia").

Unul din neajunsurile avansării pionului este acela că ocuparea *e5* cu pionul face imposibilă ocuparea *e5* cu o figură. Un cal mai ales, asezat la *e5*, poate oferi o seamă de avantaje.

În compensatie, pionul are un efect paralizant asupra pozitiei negrului, si mai ales asupra ♘g8 care nu se mai poate dezvolta firesc la *f6*.

7...♗c3+

Negrul pune la cale împovărarea adversarului cu un pion dublu. Dar, de ce să bată o figură legată ce nu face rău nimănui? De ce să slăbească tensiunea, la urma urmelor? Mai lăudabilă ar fi fost mobilizarea rezervelor cu 7...♗f5.

8.bc

În schimbul handicapului pionilor dublati (relativ, întrucât avansarea *c4* fortează schimbul si pionii nu mai sunt dublati), albul are avantajul perechii de nebuni si coloana liberă *b* oferind turnului bune posibilităti.

8...♗e6

O mutare superficială. De mai mare efect ar fi fost ♗f5. De acolo ar fi împiedicat ♗d3, mai putin în cazul în care albul ar fi dorit schimbul nebunilor.

Dezvoltarea figurilor pe câmpurile ce le oferă maximum de eficacitate are avantajul că împiedică adversarul să facă acelasi lucru:

Este important să lupti pentru controlul câmpurilor vitale.

9.♗d3

Evident, o dezvoltare excelentă: nebunul bate în două directii, gata să intervină pe ambele flancuri ale tablei.

9...h6

În aparentă pentru a împiedica ♘g5 sau ♗g5.

Albul, preocupat să-si termine dezvoltarea, nu are nici cea mai mică intentie să facă vreuna din cele două mutări.

Mutarea *h6* trebuie făcută numai dacă pionul *h7* formează baza unui atac de pioni, sprijinind înaintarea pionului *g7*. Ca mutare defensivă, ea face mai mult rău, căci slăbeste structura pionilor, diminuându-i rezistenta în cazul unui atac advers. Ea este si mai periculoasă atunci când regele a făcut rocada pe acea parte, căci pionul iesit din rând, este o tintă convenabilă. În plus (de parcă cele de mai sus n-ar fi destule) mutarea nu ajută cu nimic dezvoltarea negrului. Ea este doar risipă de timp, timp ce ar trebui folosit pentru eliberarea figurilor încă închise în spate.

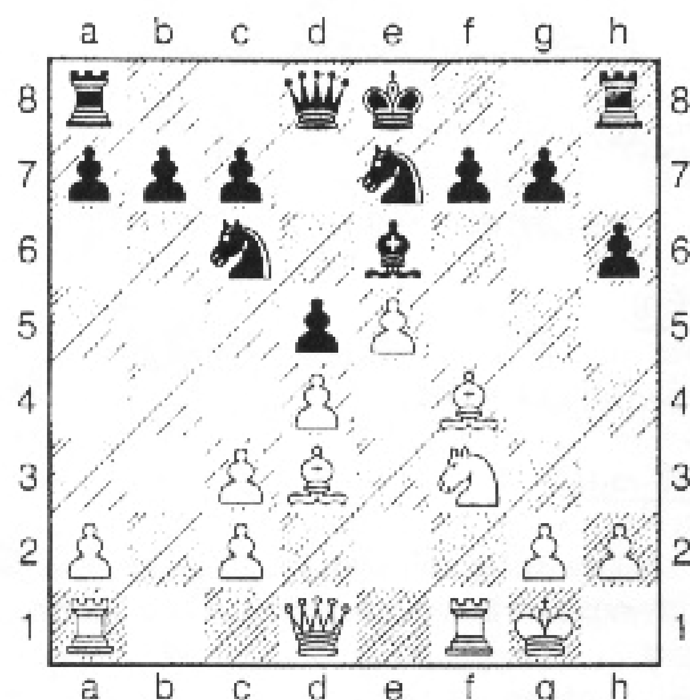
10.0-0

Dintr-o lovitură albul asigură securitatea regelui si aduce turnul în capul unei coloane deschise.

Într-adevăr, coloana este blocată de un cal si un nebun, ce diminuează din puterea turnurilor. Dar, ele sunt figuri nu pioni. Figurile se pot feri rapid din drum.

10...♘ge7

Nu cel mai fericit câmp pentru cal, dar cum altfel ar putea el intra în joc? Desi nesatisfăcătoare, mutarea este preferabilă retinerii lui fără folos pe *g8*.



11.♖b1!

Maestrul face această mutare, iute ca fulgerul! Un jucător de genul mergi-ori-crapă, nici nu i-ar da atentie.

Ce viitor are turnul pe această coloană? El atacă un pion, dar pionul poate fi usor apărat. De ce să nu fi încercat un atac pe flancul regelui, în locul acestei încercări zadarnice?

Răspunsul este următorul: instinctul (sau poate cunostintele, sau experienta) îi spun maestrului că trebuie să ocupe orice coloană deschisă-să le treacă imediat sub controlul turnurilor sau damei sale. "Fă mutările ce răspund cerintelor pozitiei si vei fi răsplătit cu vârf si îndesat. Efectuează acele mutări care te ajută să construiesti o pozitie mai bună! Dezvoltă-ti figurile astfel încât ele să se bucure de maximă mobilitate si să controleze cât mai mult teren. Concentrează-ti eforturile pentru a slăbi pozitia dusmanului, pentru a-i paraliza miscările si reduce capacitatea sa de rezistentă, toate, înaintea oricărei mutări de început a unei combinatii. La timpul cuvenit, atacul va curge de la sine. Combinatia decisivă îti va sări în ochi.

11...b6

Si această mutare este definitorie pentru distanta ce desparte un amator de un maestru!

Cu câtă usurintă a fost împins pionul in afara pericolului si turnul constrâns să-si înfigă dintii în granit!

Desi o apărare impunătoare, nici un jucător de soi nu s-ar grăbi să o adopte! Mai degrabă, el s-ar feri să deranjeze lantul de pioni, luând în consideratie alternative ca *11...♖b8* sau *11...♕c8*.

După mutarea din text, câmpurile albe de pe flancul damei au fost slăbite. Mai mult, avansarea pionului răpeste ♘c6 solidul sprijin al pionului *b7*, element ce va iesi în evidentă si va fi exploatat cu prilejul unui atac ulterior asupra regelui, ***atac undeva departe, pe celălalt flanc al tablei***

12.♕d2

Dama părăseste prima linie lăsând turnurile să-si dea mâna. De acum ele au posibilitatea, fie să încerce dublarea si deci presiune sporită pe o coloană deschisă, fie să-si concerteze în orice alt mod actiunile.

Substanta reală a mutării damei albe poate fi cu usurintă neglijată de către un adversar care răspunde satisfăcător si superficial.

Sahul nu trebuie jucat mecanic, nici măcar în cele mai simple si mai pasnice pozitii.

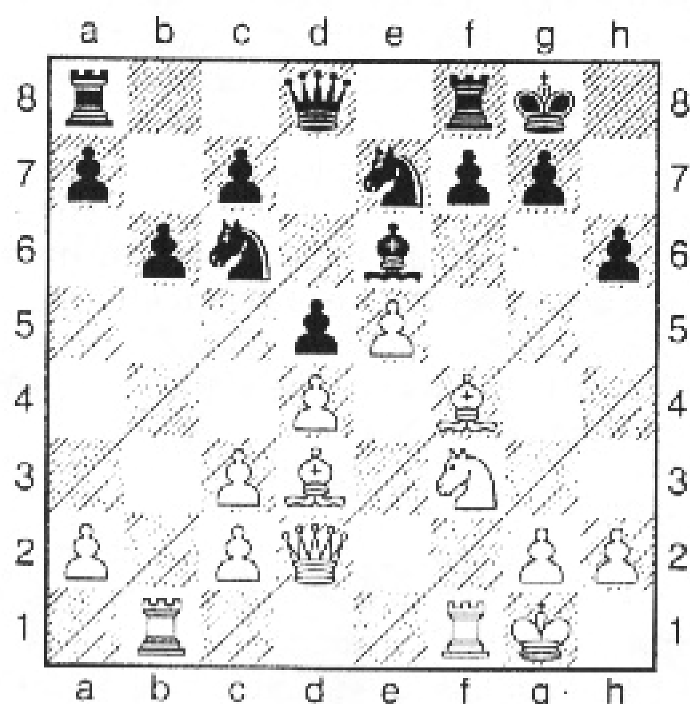
12...0-0

Păseste în chiar buza furtunii!

Înainte de a efectua o mutare ce se recomandă singură, negrul ar fi trebuit să se întrebe

"Cum pot să exploatez slăbiciunea albului, pionii dubli de pe coloana *c*?"

El ar fi putut apoi cădea, după *12...♘a5* prin răsucire în *c4*. Aici, ar fi blocat pionii dubli, îngrădind libera miscare a figurilor albe, având efectul unui os în gâtul albului. Albul ar putea bate calul, dar trebuie să se despartă de unul din valorosii săi nebuni si încă, pozitia sa de pioni după efectuarea schimbului, este inferioară celei negre. În final, negrul îsi poate ancora o figură pe *c4* cu consecinte evidente, dat fiind că acest câmp nu poate fi atacat de pioni albi.



13.♗h6

Este posibil ca Blackburne să fi însfăcat pionul cu viteza luminii!

Cu pretul unui nebun, el obtine doi pioni compensatie materială imediată si demolează baricada de pioni de lângă regele advers–si nu numai, după cum vom vedea mai departe.

13...gh

Negrul trebuie să bată pionul, căci altfel rămâne cu pion în minus si nici o compensatie pozitională.

14.♕h6

Să vedem ce a câstigat albul în schimbul figurii sacrificate:

a) Doi pioni compensatie materială,

b) Dama puternic plasată în teritoriul inamic, de fapt ea amenintă mat într–o mutare,

c) A pulverizat zidul de pioni care adăpostea regele negru,

d) Un puternic atac la îndemână după *15.♘g5*,

e) Dacă va fi nevoie de ajutoare, el poate convoca rezervele (după *15.♘g5*) cu *16.♖f3* urmată de *17.♖h3*.

14...♘g6

Există oare, o altă apărare? Dacă *14...♘f5* (interpunându–se în traiectoria *♗d3*), atunci *15.♗f5 ♗f5 16.♕c6*, culegând calul neapărat de pe flancul damei; o consecintă a avansării superficiale a pionului *g7* la mutarea a unsprezecea.

Dacă *14...♗f5 15.♗f5 ♘f5 16.♕c6* si din nou albul culege nefericitul cal.

Dacă *14...f5*, nebunul din *e6* este lăsat în priză. Albul l–ar lua, urmând spusele lui Tartakover: "Ia–l si lasă consideratiile pentru mai târziu".

15.♘g5

Amenintă din nou mat la *h7*. Mutarea este mai expeditivă decât alternativa brutală *15.♗g6 fg 16.♕g6+* urmată de *17.♕e6* cu câstig de material si probabil de partidă.

Blackburne tine seama de dispozitia dată de baronul von Heydebrand de Lasa si aflată la mare cinste cu un secol mai devreme: "Calea de câstig cea mai simplă si mai scurtă este cea mai bună cale".

15...♖e8

Oferă regelui un câmp de fugă.

16.♖f7

Din nou în plăcuta situatie de a fi ales această cale de câstig în dauna:

16.♗g6 si dacă *16...fg*, atunci *17.♕h7* mat.

16.♘h7, urmată de *17.♘f6* si mat rapid.

Mutarea din text, bate regele în cuie si reînnoieste amenintarea de mat imediat.

16...♗f7

Fortată, altfel totul se năruieste.

17.♕h7+

Îmbrânceste regele spre esafod.

17...♔f8

Singura mutare.

18.♕f7 mat.

Această partidă dovedeste cât de periculos este să joci sah în mod superficial si previzibil.

PARTIDA NR. 5
GIUOCO PIANO

Alb	Negru
Ruger	*Gebhard*

Dresda , 1915

1.e4

Cel mai important lucru de făcut în deschidere este să-ti dezvolti piesele cât mai rapid posibil pentru a ocupa si controla centrul.

Cu prima mutare albul fixează un pion în centru, si ca un prim pas în scoaterea figurilor sale de pe prima linie, deschide drum pentru damă si nebun.

1...e5

Egalizează presiunea în centru si disponibilizează două figuri pentru actiune. El trebuie să se multumească numai cu atât, fiindcă în acest stadiu al partidei nu poate acapara initiativa cu forta.

2.♘f3

Este o strategie bună aceea de a face mutări de dezvoltare care contin amenintări, căci ele răpesc din posibilitătile de răspuns ale adversarului. Împotriva pasivei *2.♘c3*, care dezvoltă o figură fără să amenințe nimic, negrul poate alege dintr-o multime de răspunsuri bune, cum ar fi *2...♘f6*, *2...♘c6* sau *2...♗c5*. La fel, dacă a doua mutare a albului este linistita *2.♗c4*, negrul are trei bune posibilităti, respectiv *2...♘f6*, *2...♗c5* si *2...c6* (pregătind un...*d5* timpuriu).

2...♘c6

Negrul îsi salvează pionul *e5* si îsi dezvoltă o figură. Calul intră în joc în mod eficient: actiunea sa este directionată către o interventie în centrul tablei. El apără câmpul *e5* si atacă câmpul *d4*.

3.♗c4

Nebunul iese ocupând un post de pe care comandă diagonala ce conduce la regele negru. El atacă un pion care este deosebit de vulnerabil, apărat fiind doar de rege.

Aceasta nu înseamnă că albul va captura pionul în următoarele câteva mutări, ***dar amenintarea stăruie tot timpul*** Multe miniaturi strălucitoare au prins viată din capturi similare, în care nebunul s-a sacrificat doar pentru a scoate regele în câmp deschis unde celelalte figuri albe se pot repezi asupra lui.

3...♗c5

Negrul procedează identic scotându-si nebunul pe cel mai potrivit câmp.

În deschidere nebunul este cel mai bine plasat pentru atac atunci când controlează o diagonală în centru sau când leagă un cal ostil si-l scoate astfel din joc. În apărare nebunul face o treabă bună la *e2* sau *e7*, de unde radiază putere în mai multe directii, făcând dificilă înfiltrarea unei figuri adverse.

4.c3

Sprijină avansarea pionului *d2* vizând controlarea centrului. Albul îsi amână rocada, regele nefiind în pericol.

4...♘f6

O contră puternică la amenintarea albului: negrul dezvoltă o figură care atacă pionul *e4*.

5.d4

Albul răspunde atacând o figură.

5...ed

Practic fortat, căci *5...♗d6* cu apărarea pionului *e5* este o stângăcie deoarece blochează pionul *d7*, în timp ce *5...♗b6* permite *6.de ♘c4 7.♗f7+ ♔f7 8.♕d5+* si albul îsi recâstigă figura rămânând cu un pion în plus. Albul poate de asemenea juca *7.♕d5* în loc de *7.♗f7+*, atacând calul si amenintând simultan matul.

6.cd

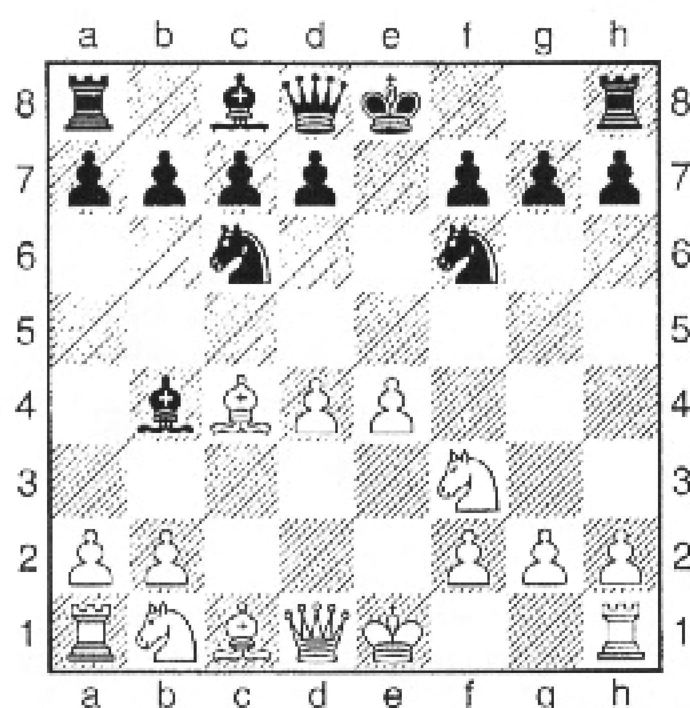
Oastea de pioni a albului pare impresionantă, dar, poate centrul fi mentinut?

6...♗b4+

Mult superior timidului *6...♗b6*, după care negrul este zdrobit cam în maniera: *7.d5 ♘b8 8.e5 ♘g8* (ambii cai se intorc acasă rusinati) *9.0-0 ♘e7 10.d6 ♘g6 11.♘g5 0-0* (regele negru este apărat de cal si trei pioni; în patru mutări, calul si un pion dispar, iar cei doi pioni rămasi vor fi legati si neajutorati) *12.♕h5* (amenintă *13.♕h7* mat) *h6 13.♕g6* (din nou amenintă mat-dama fiind tabu) *hg 14.♗g5 ♕e8 15.♗f6* si albul exploatând cele două legături , fortează matul la mutarea următoare

În final, situatia este următoarea:

După mutarea din text *(6...♗b4+)*, albul trebuie să-si scoată regele din sah si dacă este posibil, să-si salveze pionul amenintat din *e4*.



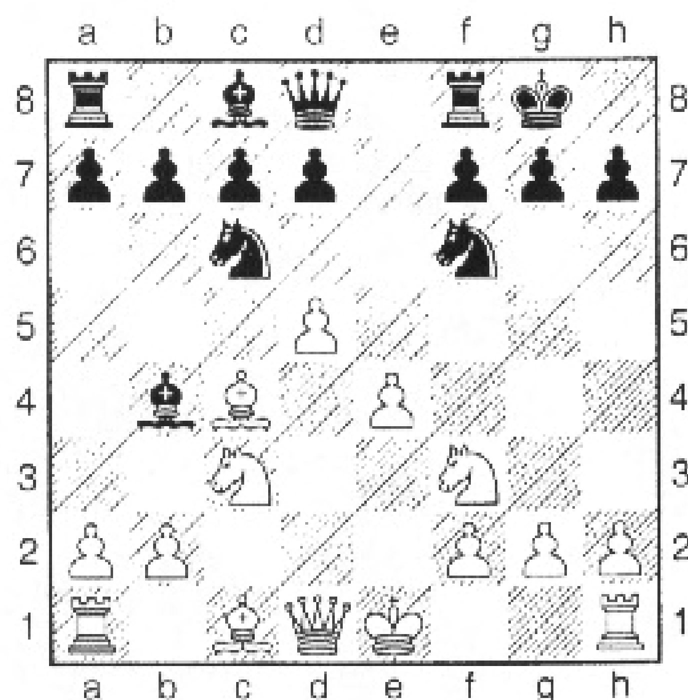
7.♘c3

Albul preferă acest sacrificiu de pion, în dauna alternativei *7.♗d2 ♗d2+ 8.♘d2* si pionul este apărat.

7...0-0

" Sahul nu este făcut pentru suflete timide" îi scria Steinitz într-o scrisoare, lui Bachmann. Rocada făcută devreme este ***în general*** o strategie sănătoasă. În cazul de fată, ea este nesănătoasă, fiindcă centrul albului este formidabil si el ar trebui distrus. Negrul trebuia să joace *7...♘e4* acceptând pionul oferit si încercând să supravietuiască indiferent de atacul alb ce ar urma. Nu se poate găsi ceva mai rău decât această rocadă pasivă, având ca rezultat alungarea ambilor cai negri de pe câmpurile bune pe care le ocupă. Pillsbury a enuntat o regulă care, spunea el, este "absolută si vitală": Fă rocada fiindcă ***vrei*** sau fiindcă ***trebuie***; dar niciodată doar pentru că o poti face."

8.d5



Obisnuit, asemenea mutări sunt suspecte, căci *d5* ar trebui ocupat cu o figură. Dar, aici pionul face bune servicii dislocând calul si împiedicând pentru totdeauna negrul să-si desfacă jocul cu *...d5*.

8...♘e7

Trebuie luată asa cum este. Furisarea lui la *a5* este contracarată prin *9.♗d3* si calul esuează în marginea tablei.

9.e5

Si acum o lovitură în celălalt cal!

9...♘e4

Retragerea la *e8* nu se arată ispititoare, asa că negrul joacă la schimb de cai.

10.♕c2

Îsi apără propriul cal, care a fost atacat de două ori si-l amenintă pe cel advers.

10...♘c3

Practic fortat, căci apărarea calului cu *10...f5* permite *11.d6+* prin descoperire si celălalt cal cade.

11.bc

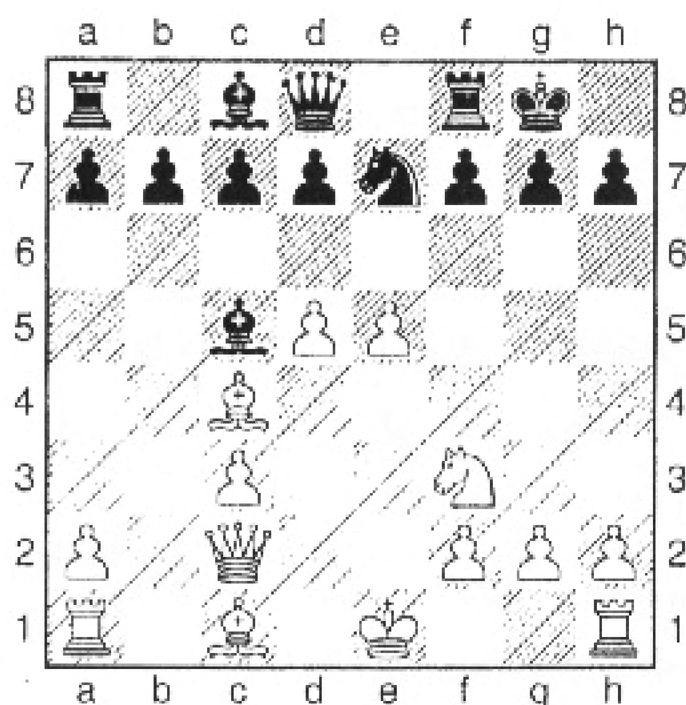
Recuperează piesa câstigând un tempo: nebunul negru trebuie să piardă o mutare retrăgându-se, în timp ce avantajele albului se amplifică. Acum el se bucură de beneficiile unei coloane deschise (*b*) pentru ♖*a1* si o diagonală extra pentru ♗*c1*.

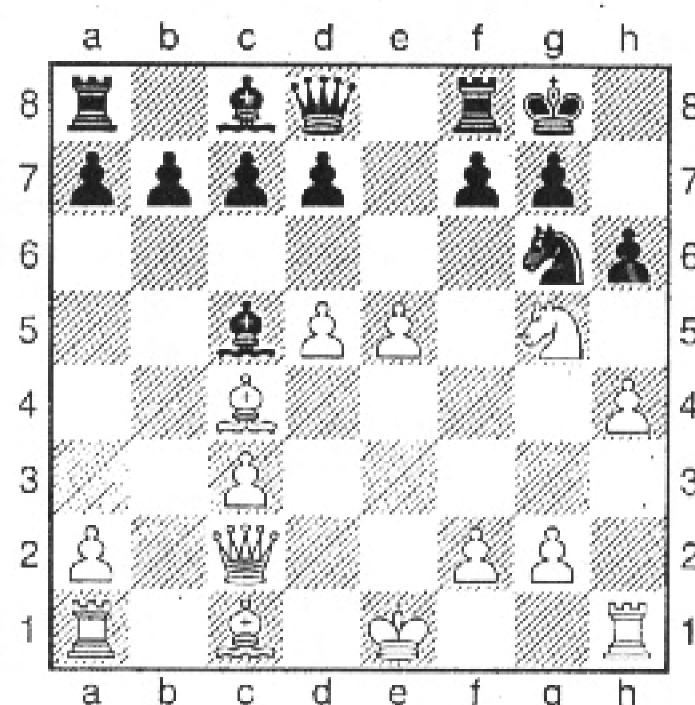
11...♗c5

Fireste, oferă sanse mai bune decât mutarea la *a5*, al doilea câmp de fugă.

O comparare a celor două pozitii arată că albul este decisiv superior. El are mai multe figuri în joc si ele au de departe mai multă mobilitate decât cele negre. El are, de asemenea, perspective superioare în a-si aduce mai multe figuri la joc.

Reteta ce se recomandă acum este să oferi preocupare negrului amenintându-l în permanentă-tinându-l în acest fel în alertă si nedându-i timp să-si organizeze rezistenta.





12.♘g5!

Sperie ostentativ negrul cu amenintarea de mat, scopul real fiind acela de a provoca o înaintare de pion care să slăbească suita de pioni a regelui.

Dacă unul din acesti pioni se miscă, negrul a pătit-o! De exemplu, dacă *12...f5 13.d6+* prin descoperire cu câstigarea unei figuri *(♘e7)*, sau dacă *12...g6 13.♘e4* fortează *13...♗b6* si *14.♗h6* conduce *♖f8* la *e8* cu *15.♘f6+* si câstig de calitate.

12...♘g6

Singura apărare! Pionii pe flancul regelui sunt intacti, dar negrul a fost constrâns să-si plaseze figurile acolo unde albul a dorit-o. În asemenea împrejurări, sansele unei împotriviri corespunzătoare nu sunt prea strălucite.

Albul trebuie să evite greseala pe care a făcut-o negrul, si anume să facă rocada ca pe o mutare de dezvoltare de rutină. O astfel de continuare linistită lasă timp negrului să joace *13...d6* sau *13...h6* împingând *♘g5* înapoi. Albul nu trebuie să lase adversarul să-si tragă răsuflarea. El trebuie să atace, să atace, să atace!

13.h4

Amenintă să mute la *h5* dând la o parte calul si apoi mat cu dama.

13...h6

Ce altceva ar mai fi? Negrul încearcă să devieze amenintătorul cal. El nu poate face asta cu *13...f6* căci *14.d6+* prin descoperire, *14...♔h8 15.♘f7+* si câstig de calitate.

14.d6!

O lovitură puternică! Defensiva negrului pierde nebunul *♗c5* izolat acum, în timp ce o diagonală se deschide pentru nebunul alb *♗c4*. Albul amenintă acum *15.♕g6* căci pionul *f7* legat, nu poate atinge dama.

14...hg

Negrul trebuie să ia ceea ce poate lua.

15.hg!

Calul *g6* nu poate fugi (pedeapsa fiind *16.♕h7* mat). Totodată, *♖h1* are o drăguță de coloană deschisă si dama încă amenintă să bată calul.

15...♖e8

Regele simte nevoia de spatiu.

16.♕g6

Recuperează figura fără a slăbi strânsoarea. Albul amenintă mat la prima si două maturi în două mutări.

16...♖e5+

Negrul se consolează egalând inventarul achizitiilor si dă un sah disperat înainte de a se da bătut.

17.♔f1

Cel mai simplu, căci amenintările de mat sunt încă pe tapet. Era putin probabil ca albul să

gafeze cu *17.♔d2 ♕g5+ 18.♕g5 ♖g5* si toată munca se ducea pe apa Sâmbetei!

17...cedează.

Negrul poate evita matul la prima prin *17...♕e8* (întâmplător amenintă el însusi mat), dar numai căzând în *18.♕h7+ ♔f8 19.♕h8* mat.

PARTIDA NR. 6
RUY LOPEZ

Alb	Negru
Zeissl	*Walthoffen*

Viena, 1899

1.e4

Spune Franklin K. Young: "Dezvoltă-te întotdeauna astfel încât diagonala din dreapta (*f1-a6*) să fie de îndată deschisă dacă obiectivul de atac nu este stabilit sau se află în permanentă în centru sau pe flancul regelui, sau astfel încât croseta celor doi nebuni (ex. *♗c4 - ♗f4*) să devină de îndată operativă atunci când obiectivul de atac este situat în permanentă altundeva decât la extremitătile frontului strategic."

Dacă cele de mai sus sună oarecum ambiguu (si nu văd nici un motiv să fie altfel) concluzia care se impune este enuntată prozaic de către acelasi autor:

"Cea mai bună mutare pentru alb este *1.e4*".

1...e5

Cea mai bună sansă a negrului de a egala situatia este să obtină parte dreaptă din cele mai importante câmpuri - cele centrale.

Cu *1...e5* negrul îsi revendică drepturile făcând totodată loc la două din figurile sale.

2.♘f3

Poti face această mutare cu toată încrederea, sigur de faptul că niciun maestru în viată n-ar putea face o mutare mai bună.

Calul se instalează într-o mutare pe cel mai bun câmp al său în deschidere.

El îsi face simtită prezenta pe două din cele patru câmpuri ale centrului propriu-zis, *e5* si *d4*.

El se dezvoltă spre centru bucurându-se de mobilitate maximă.

El grăbeste lucrurile pe flancul regelui permitând o rocadă timpurie pe această parte.

El este ideal plasat pentru a apăra regele odată rocadat.

El iasă la joc cu câstig de tempo - atacă un pion!

Pe scurt, o mutare foarte bună!

2...♘c6

Un răspuns potrivit; negrul îsi dezvoltă o figură, apărându-si totodată pionul.

3.♗b5

Probabil cea mai bună mutare. Nebunul îsi întinde bratul amenintător asupra apărătorului pionului. Câstigarea pionului nu este o amenintare imediată, căci după *4.♗c6 dc 5.♘e5* replica *5...♕d5* recuperează pionul. Dar, presiunea asupra calului este prezentă si această presiune se poate mări atunci când, mai devreme sau mai târziu, negrul avansează pionul *d7* si calul rămâne legat.

3...f5

O încercare curajoasă de a prelua initiativa. Ideea este de a momi albul să abandoneze centrul luând la *f5*.

4.d4

Un jucător agresiv ar agreea contraatacul albului asupra pionului *e5*. Un jucător cu joc pozitional solid, ar apăra pur si simplu cu *4.♘c3* dezvoltându-si linistit o figură, pe câtă vreme unul realmente conservator s-ar multumi poate cu *4.d3* apărându-si pionul *e4*, astfel ca în eventualitatea unui schimb să-si mentină un pion în centru.

4...fe

În principal, cu intentia de a alunga calul de pe puternica sa pozitie.

5.♘e5

Aparent, o mutare bună. Albul îsi ia pionul înapoi prevenind *5...d6* sau *5...d5*. După oricare din aceste mutări, continuarea *6.♘c6 bc 7.♗c6* câstigă calitatea.

Albul are de asemenea o puternică amenintare cu *6.♗c6 dc 7.♕h5+ ♔e7 8.♕f7+ ♔d6 9.♘c4* mat.

Toate acestea sunt foarte atrăgătoare pentru un jucător tânăr, mai ales posibilitatea de a da mat atât de devreme, dar asemenea ambitii trebuiesc înăbusite. Atacurile de mat premature sunt de obicei respinse, cu pierdere de tempo sau material pentru agresor. O continuare mai sigură era *5.♗c6 dc 6.♘e5*.

5...♘e5

Elimină cel mai bun apărător al albului pe flancul regelui si pune capăt oricărei ambitii combinative nutrite de alb.

<u>*6.de*</u>

Albul nu are nimic mai bun după prea ambitioasa mutare *4.d4*. La acea mutare ar fi fost preferabilă dezvoltarea calului din *b1* la *c3*.

<u>*6...c6!*</u>

O mutare de pion în locul dezvoltării unei figuri? Da, căci mutarea este justificată în pozitia dată. Negrul are patru argumente pentru împingerea pionului:

a) El trebuie să îndepărteze ♗*b5* înainte de a muta pionul *d7* (rămâne în sah).

b) Timpul pierdut cu mutarea pionului la *c6* este compensat prin faptul că nebunul trebuie să piardă si el o mutare retrăgându-se.

c) El deschide o frumoasă diagonală pentru propria damă.

d) Atacul asupra nebunului va avea ca rezultat câstigarea unui pion, si cum spunea Steinitz "Un pion merită nitică osteneală".

<u>*7.♗c4*</u>

În mod obisnuit acesta este un loc excelent pentru nebun, dar *e2* ar fi fost mai în ton cu pretentiile pozitiei. Albul si-a pierdut calul regelui si nebunul ar putea ajuta la apărarea flancului regelui.

<u>*7...♕a5+*</u>

Atac dublu, la rege si pion.

<u>*8.♘c3*</u>

Cea mai bună cale de a iesi din sah. Albul îsi instalează calul pe locul său.

<u>*8...♕e5*</u>

Negrul a câstigat un pion, un bun punct de pornire spre câstigarea partidei. Scopul său este acum un atac rostogolindu-se în directia descoperitului flanc al regelui alb.

<u>*9.0-0*</u>

Plauzibil, dar prost! Era mai cuminte să nu-si declare încă intentiile, să-si dezvolte figurile pe flancul damei si să facă rocada mai târziu, poate chiar pe flancul damei.

<u>*9...d5!*</u>

Bineînteles! Negrul ocupă centrul, alungă nebunul advers, permitându-i propriului nebun din *c8* să intre în joc. Si toate acestea cu o singură mutare!

<u>*10.♗b3*</u>

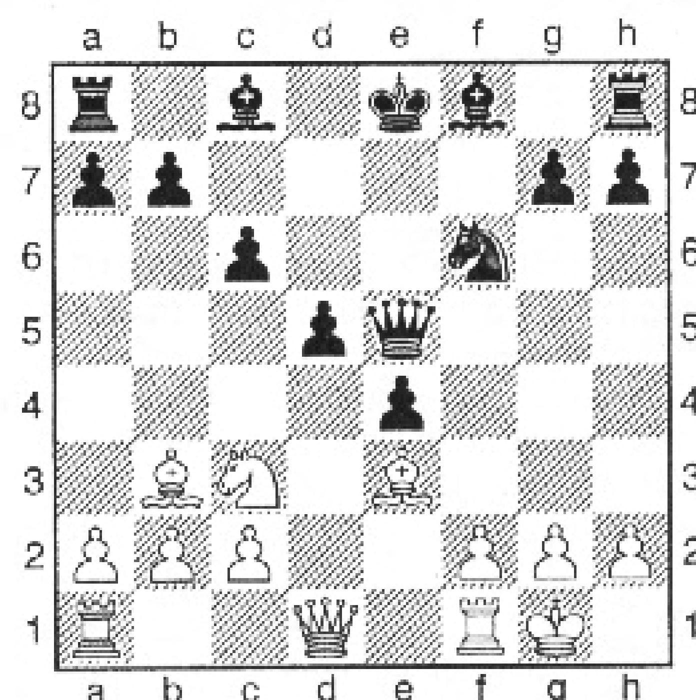
Si acum manevra defensivă *10.♗e2*, de unde nebunul supraveghează două diagonale, era de preferat.

<u>*10...♘f6*</u>

Organizează un atac pe flancul regelui alb la modul cel mai simplu cu putintă; dezvoltându-si figurile!

<u>*11.♗e3*</u>

În parte pentru a împiedica negrul să mute *11...♗c5*, în parte pentru a disloca dama din centru prin *12.♗d4* sau *12.♕d4*.



<u>*11.♗d6!*</u>

O mutare frumoasă însemnând mai mult decât o simplă dezvoltare de figură combinată cu o amenintare de mat. Obiectivul ei ultim este de a creea ***o slăbiciune permanentă si iremediabilă*** în pozitia albului pe flancul regelui, prin fortarea unuia din pionii apărători să avanseze.

<u>*12.g3*</u>

Singura apărare posibilă. Dacă în locul lui *12.g3* ar fi mutat *12.f4 ef 13.♕f3 ♕h2+ 14.♔f2 ♗g4* si negrul câstigă dama.

După mutarea de fată, negrul lansează un atac. El nu sacrifică fără rost o figură pentru pionul *g3*, nici nu încearcă să răstoarne pozitia albului cu *13...h5* urmat de *h4* si *h3*.

<u>*12...♗g4!*</u>

Negrul îsi bazează atacul pe tema ***străpungerii***. Câmpurile *f3* si *h3* ale albului au fost slăbite prin mutarea *12.g3*, căci aceste câmpuri nu mai sunt apărate de pioni.

Aceste câmpuri sunt acum "găuri", asa le-a numit Steinitz la început. Figurile adverse care se stabilesc pe ele, stau linistite, ***căci nu este pion sa le poate tulbura.***

Nebunul atacă dama cu obiectivul de a se strecura fără întârziere la *f3*.

13.♕d2

Relativ satisfăcătoare. Dacă ar fi optat pentru *13.♘e2*, atunci *13...♕h5* atacând a doua oară calul, ar fi fortat *14.♖e1* după care *14...♕h3* fixează o figură în una din "găuri". Mutarea următoare a negrului este *15...♗f3* ocupând cealaltă "gaură" si totul este pus în scenă pentru matul la *g2*.

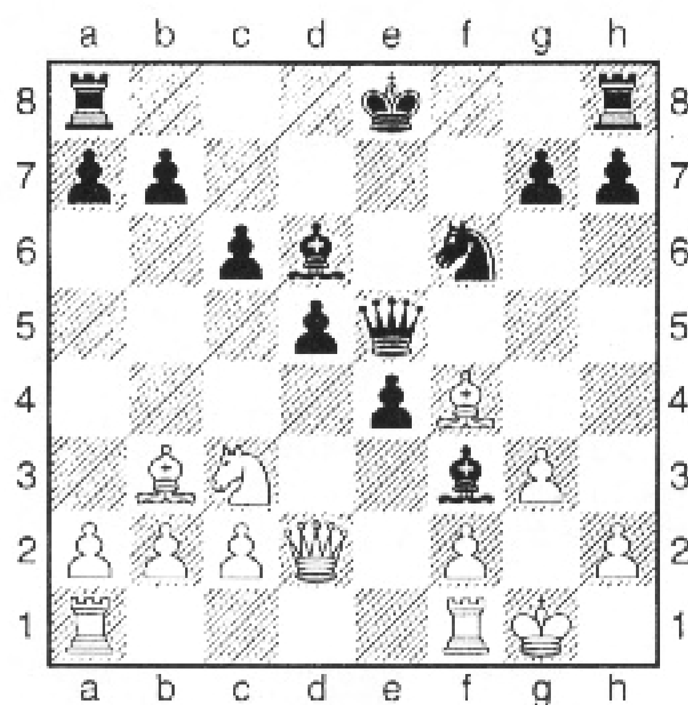
13...♗f3

A doua etapă a străpungerii.

14.♗f4

Sperând ceva în genul *14...♕e7 15.♗d6 ♕d6 16.♗c4* după care un schimb sau două i-ar putea atenua necazurile.

După a patrusprezecea mutare a albului, negrul are mat fortat în cinci mutări pe care le anuntă triumfător cu



14...♕f5

Abandonează *♗d6*, dar negrul este interesat numai în a-si instala dama la *h3* cu superioritate aducătoare de moarte pe câmpuri albe.

15.♘d1!

Singura sansă. Calul vizează *e3* ca să apere *g2*, unde matul este iminent.

15...♕h3

Amenintă mat imediat.

16.♘e3

Apără câmpul critic.

16...♘g4

O nouă amenintare-mat la *h2*. Remarcati inteligenta folosire a câmpurilor albe slabe, pe care figurile negre se infiltrează în dispozitivul advers.

17.♖fc1

Loc pentru rege!

17...♕h2+

Si mat la mutarea următoare.

PARTIDA NR. 7
APARAREA FRANCEZA

Alb	Negru
Spielman	*Wahle*

Viena , 1926

1.e4

Această mutare este o reusită multiplă:

Un pion este fixat în centrul tablei.

Pionul întinde câte un brat pe *d5* si *f5* împiedicând figurile negre să se stabilească acolo.

Nebunul si dama albă au imediat spatiu să respire.

1...e6

Are în vedere mai multe obiective:

Unul din ele: să împiedice albul să-si aleagă deschiderea. După răspunsul obisnuit *1...e5*, albul poate juca puternica Apărare Spaniolă, Partida Italiană, Partida Vieneză, atacul Max Lange sau cine stie ce gambit periculos.

Un alt motiv: pozitia strâmtorată a negrului determină adeseori atacuri premature care se pot dovedi dezastruoase pentru alb.

Un al treilea motiv: pionul din *e6* sustine înaintarea *2...d5*, un atac asupra pionului *e4* care ar putea însemna preluarea initiativei.

Apărarea Franceză nu trebuie subestimată. Ea contine o mare cantitate de energie dinamică în spatele unei fatade modeste.

2.d4

Dacă merită să ai un pion în centru, atunci să ai doi înseamnă beneficii duble.

2...d5

Dă damei mai multă greutate si contestă stăpânirea centrului.

3.♘c3

În mod clar, un răspuns excelent, calul se dezvoltă pe câmpul potrivit, apără pionul *e4* si apasă pe *d5*.

3...♘f6

La rândul său, negrul îsi aduce calul regelui pe cea mai puternică pozitie cu câstig de tempo-întăreste atacul asupra pionului *e4*.

4.ed

Multi jucători preferă să întărească presiunea cu *4.♗g5* (care dezvoltă o figură si face neputincioasă o figură adversă) în locul mutării din text, care slăbeste presiunea.

Spielmann, căruia îi plac pozitiile larg deschise, elimină de pe tablă doi pioni pentru a avea mai mult spatiu pentru figurile sale.

Care mutare este mai bună? Pe care ar trebui s-o joci? Răspunsul este: joacă mutarea care-ti place, cea care se potriveste cel mai bine stilului si temperamentului tău.

Dacă esti un jucător grijuliu si precaut, care cunoaste întreaga valoare a unui pion - că fiecare din ei este o potentială damă si că pierderea unui pion poate fi pierderea partidei - atunci te bizuie pe *4.♗g5* si deschideri pozitionale ca Apărarea Spaniolă, deschiderile *1.d4*, Deschiderea Engleză sau Reti. Dacă preferi sahul îndrăznet si aventuros si un pion este doar o barieră în calea unui atac grăbit si vijelios al figurilor tale, atunci joacă deschideri care dau frâu liber imaginatiei tale, Gambitele Evans, Danez, al Regelui sau altele.

Cele mai bune deschideri sunt cele în care te simti ca acasă!

4...ed

Mai bine decât cu calul. Negrul îsi mentine un pion în centru si face loc ♗c8.

5.♗g5

Leagă calul si amenintă să rupă echilibrul cu *6.♗f6 gf* (*6...♕f6* pierde pionul *d5*) si negrul rămâne cu pioni dublati slabi.

5...♗e7

Cea mai simplă cale de a dezlega calul.

Împingerea nebunului doar un câmp nu-i cine stie ce mutare, dar respectă prima lege a unei dezvoltări rapide:

Scoate figurile de pe ultima linie!

6.♗d3

Această pozitie a nebunului este agresivă, vizând îndeosebi rocada pe flancul regelui.

6...♘c6

Iesirea calului este încă si mai agresivă, căci amenintă capturarea pionului *d4*.

7.♘ge2!

După dezvoltarea obisnuită *7.♘f3*, negrul leagă calul cu *7...♗g4* amenintând din nou să captureze pionul *d4*. Albul poate salva pionul, să zicem cu *8.♗e2*, dar ar pierde initiativa.

După mutarea din text, dacă negrul leagă calul, *8.f3* respinge nebunul si-l determină să piardă timp retrăgându-se.

7...♘b4

Cu intentia de a scăpa de o figură amenintătoare si de a-si asigura pentru sine usorul avantaj al perechii de nebuni.

8.♘g3

Scoate în evidentă un alt motiv al dezvoltării calului *g1* la *e2*. Albul doreste să-si ancoreze o figură la *f5*, o pozitie dominantă pentru un cal sau un nebun. Este suficient ca figura să stea acolo si să privească amenintător în jur.

8...♘d3+

Misiune îndeplinită. Negrul are o usoară superioritate tehnică păstrându-si doi nebuni de rază lungă contra nebun si cal alb, dar...

9.♕d3

...cu pierdere de timp. Negrul a făcut trei mutări cu calul ca să schimbe cu un nebun care a mutat o dată. Mai mult decât atât, calul său a iesit cu totul de pe tablă, în timp ce nebunul a lăsat o altă figură în locul său. Rezultatul este acela că albul are în câmp patru figuri active pentru două negre. De asemenea, albul este pregătit să facă rocada pe oricare din flancuri si să-si mobilizeze rapid ambele turnuri. De aceea, dacă cineva are avantaj, acela este albul.

9...g6

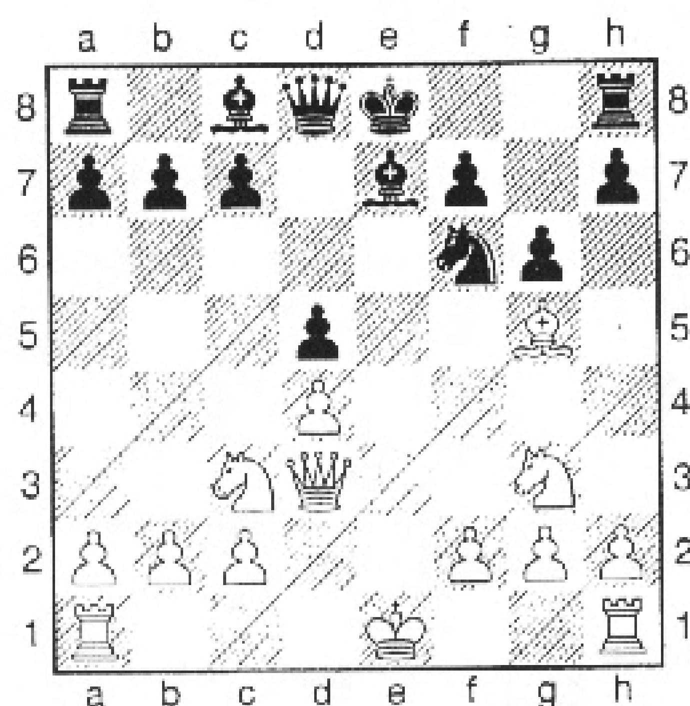
Mutarea pionului împiedică albul să-si plaseze calul la *f5*, dar creează o slăbiciune organică în pozitia negrului, una ***iremediabilă***. Câmpurile *f6* si *h6* iesite de sub bătaia pionilor, sunt slabe ***si vor fi rămâne astfel în permanentă***.

Observati că pionul a fost invitat si nu fortat să înainteze.

Simpla amenintare a înfiltrării calului alb a fost suficientă pentru negru, care face o firească mutare preventivă.

Este genul de mutare pe care nouă jucători din zece o fac automat în situatii similare si iată de ce este important de stiut cum să-i exploatezi neajunsurile. Căci nici o mutare nu este slabă până în clipa în care slăbiciunea sa este exploatată.

Iată deci pozitia, cu albul la mutare:



10.0-0

Fără violentă, vă rog, cât rezervele nu sunt pregătite. Blackburne obisnuia să spună "Nu porni niciodată un atac dacă turnul damei nu este dezvoltat".

Albul îsi asigură securitatea regelui si scoate din ascunzătoare unul din turnuri.

10...c6

Întăreste pionul central si mai deschide un bulevard pentru propria sa damă.

11.♖ae1

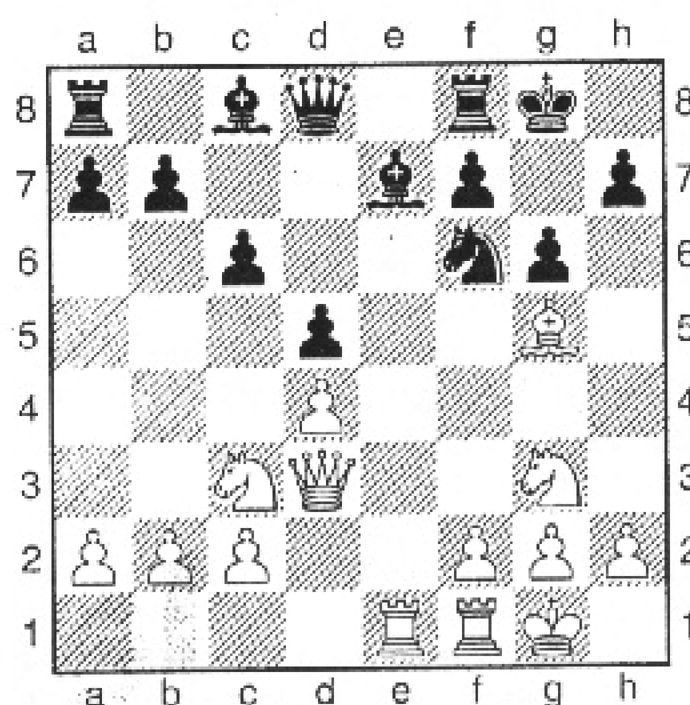
Albul acaparează singura coloană deschisă (locul turnurilor este pe o coloană deschisă sau pe una pe cale de a fi deschisă) si leagă nebunul.

Merită observat că o piesă legată nu este numai în imposibilitate de a se misca, ci este si expusă capturării. ***Ea nu apără nici o piesă de vreme ce este complet paralizată.*** De aici rezultă că nebunul nu numai că este incapabil să mute si că viata-i este în pericol (căci el poate fi atacat iarăsi si iarăsi), dar nici calul a cărui securitate depinde de nebun, nu mai este în sigurantă. Pe scurt, negrul este acum amenintat cu pierderea unei figuri prin *12.♗f6*.

11...0-0

Regele se refugiază în fugă dezlegând totodată nebunul si păstrându-si calul.

Strategia lui Spielmann până în acest punct, si combinatia decisivă care urmează, i-ar fi plăcut lui Lasker, care a spus odată: "Ignoră la începutul jocului combinatiile, abtine-te de la mutări violente. Urmăreste avantajele mici, si numai după acumularea acestor avantaje caută combinatia - si atunci fă-o cu toată puterea vointei si intelectului, căci combinatia trebuie să existe, oricât de bine ascunsă ar fi ea".



O scurtă privire arată că albul a obtinut superioritatea pozitională necesară. Dacă există o combinatie, atunci ea trebuie acum făcută, înainte ca negrul să aibă timp să-si reorganizeze figurile pentru apărare. Acum, când albul are cinci figuri în joc contra două negre. Acum, când el are o coloană deschisă - destul! destul!

Combinatia ***trebuie să existe!***

Iată cum judecă albul:

Avansarea pionului negru la *g6* lipseste calul de un sprijin stabil. Calul este încă apărat de două figuri, dar ***dacă nebunul nu ar fi acolo*** calul ar fi apărat doar o dată. De fapt, ***dacă nebunul n-ar fi acolo,*** calul ar fi legat si ar fi tintă a unui atac dur. ***Nebunul apare în amândouă ecuatiile.*** În mod evident, nebunul este vinovatul, si vinovatul trebuie să moară! Si încă imediat, înainte ca negrul să aibă timp pentru *12...♗e6!*

12.♖e7!!

"Când am prins firul Ariadnei, ce simple par sacrificiile" spune Znosko-Borovski.

12...♕e7

Negrul trebuie să bată, lăsând calul legat si tintă ideală pentru continuarea atacului.

13.♕f3

Măreste presiunea asupra legăturii, amenintând să bată calul.

13...♔g7

Regele sare în ajutor.

Împotriva alternativei 13...♗f5 Spielmann avea o continuare frumoasă: 14.♘f5 gf 15.♕g3 (amenintă mat într-o mutare prin 16.♗f6) ♔g7 (sau 15...♔h8 16.♕h4 ♔g7 17.♕h6+ ♔g8 18.♗f6 si albul câstigă) 16.♗f6++ ♔f6 17.♕h4+ ♔e6 18.♖e1+ ♔d7 19.e7+ si negrul pierde toate figurile.

	a	b	c	d	e	f	g	h	
8	♜		♝			♜			8
7	♟	♟			♛	♟	♚	♟	7
6			♟			♞	♟		6
5				♟			♗		5
4				♙					4
3			♘			♕	♘		3
2	♙	♙	♙			♙	♙	♙	2
1						♖	♔		1
	a	b	c	d	e	f	g	h	

14.♘ce4!

Albul trebuie să dea în calul legat, indiferent câte mutări strălucite are de găsit!

Din nou amenintarea imediată a albului este simplă: 15.♗f6+ cu câstig instantaneu.

14...de

Negrul trebuie să ia calul pentru a nu-l pierde pe al său.

15.♘e4

Trei piese atacă acum neajutoratul cal. "Sahul nu este un joc pentru suflete caritabile" spune proverbul francez.

Albul amenintă acum 16.♗f6 urmat de 17.♗e7.

15...♕e6

La 15...♕e4, albul avea plăcuta posibilitate să aleagă între a câstiga dama cu 16.♗f6+ (înlăturând apărătorul damei) urmat de 17.♕e4, sau a forta matul cu 16.♕f6+ ♔g8 17.♗h6 urmat de 18.♕g7 mat.

În a doua variantă, observati cum albul îsi însurubează figurile în cele două găuri din pozitia negrului, f6 si h6, câmpuri lăsate neapărate de pionul g7 în înaintarea sa la g6.

Cu ultima sa mutare, negrul îsi salvează dama. El are încă avantaj material, dar jocul pierdut, căci figurile albului vor aluneca pe câmpurile negre slabe ajungând la rege.

16.♗f6+

Recuperează o figură si restrânge negrul la două mutări.

16...♔g8

Dacă 16...♔h6 17.♕f4+ si mat la prima.

17.♕f4

Amenintând invazia finală la h6, urmată de mat la g7 - triumf pe câmpuri negre.

Negrul, incapabil să împiedice matul, cedează partida.

PARTIDA NR. 8
PARTIDA PIONULUI DAMEI
(SISTEMUL COLLE)

Alb — **Negru**
Przepiorka — ***Prokes***
Budapesta , 1929

1.d4

Unul din motivele popularitătii deschiderilor pionului damei, este acela că, de la primele mutări ele ridică probleme pentru cel ce se apără. Nu există metodă prin care negrul să preia initiativa, sau să egaleze jocul prea curând.

În ciuda inerentei sale naturi pozitionale, Pionul Damei este adesea agreată de jucători de atac si a fost întotdeauna o armă favorită a unor spirite agresive ca Alehin, Keres, Pillsbury, Bogoliubov, Spielmann si Colle.

1...♘f6

Aduce o figură în joc acolo de unde ea poate să-si exercite influenta asupra centrului. Mutarea calului împiedică albul să continue cu 2.e4 .Un maestru mută calul la f6 instinctiv, în felul în care si respiră.

2.♘f3

Calul se dezvoltă spre centru, acolo unde el are cea mai mare libertate de actiune si câmpul cel mai larg pentru activitătile sale.

Calul posedă particularitatea de a fi capabil să atace orice altă piesă (exceptie, un alt cal) fără a se afla sub atac reciproc. Această calitate îi imprimă o capacitate fascinantă de manevră de-a lungul si de-a latul tablei de joc. Combinatiile care presupun joc de cai au adesea aspect de bătălie.

2...e6

Negrul poate evita atacul Colle jucând *2...d5* si fiind gata să răspundă la *3.e3* cu *3...♗f5*. Apoi, la *4.♗d3- 4...♗d3*, cu schimbul nebunilor si negrul scapă de una din cele mai periculoase figuri de atac ale albului (în această variantă a deschiderii).

Cu mutarea din text, negrul face loc *♗f8* si evită intrarea într-o deschidere anume.

3.e3

Îsi dezvăluie planul: albul pregăteste evident gruparea tipică Colle cu nebun la *d3* si calul din *b1* la *d2*, pentru a controla câmpul e4, trambulina figurilor sale în acest atac.

3...d5

Negrul îsi fixează ferm un pion în centru.

4.♗d3

Albul începe să-si concentreze apăsarea pe *e4*, esentială în sistemul Colle. La general vorbind, este un plan bun să mobilizezi figurile de pe flancul regelui mai întâi, permitând o rocadă timpurie pe acea parte.

4...c5

Cu foarte putine exceptii, această mutare nu poate lipsi în deschiderile Pionului Damei.

Este important să nu joci *...♘c6* înaintea mutării de mai sus, căci pionul *c7* nu trebuie închis. Mutarea negrului loveste centrul si determină o stare de tensiune în acea suprafată.

5.c3

Întăreste pionul *d4*. În eventualitatea *5...cd*, albul poate recupera cu pionul *c3*, mentinându-si un pion în centru. Este necesar să nu deranjăm pionul *e3*, care trebuie să rămână la *e3* si să astepte noi instructiuni.

Se pare că ultima mutare a albului îi ia *♘b1* cel mai bun plasament, dar în această variantă locul său este la *d2*.

5...♘bd7

Probabil superioară plasării calului la *c6*. La *d7* cei doi cai sunt în contact reciproc, astfel încât atunci când *♘f6* este schimbat, celălalt trece la *f6*, loc ideal si pentru apărare si pentru atac. La *d7* calul lasă liberă coloana *c*. În măsura în care coloana este mai liberă, ea va fi mai folositoare pentru turnul sau dama care o ocupă. În final, dacă albul joacă *6.dc*, atunci *6...♘c5* si calul intră în fortă la joc.

În deschiderile Pionului Damei, *♘b8* face adesori treabă mai bună la *d7* decât la *c6*.

6.♘bd2

Intensifică apăsarea pe *e4*. Pentru neinitiati, dezvoltarea albului seamănă a stângăcie. Figurile par a sta unele în calea altora, dar după cum se va vedea, ele se pot arunca în vâltoarea evenimentelor usor si fără probleme.

6...♗d6

Mai energic decât *6...♗e7* unde nebunul este limitat la sarcini defensive.

7.0-0

Albul îsi asigură securitatea regelui înaintea declansării oricărei actiuni decisive. Este periculos să deschizi pozitia si să lasi regele în centru, expus unui posibil contraatac.

Rocada albului este agresivă în esentă, dat fiind rolul important al turnului în atacul ce va să vină.

7...0-0

Rocada negrului este o măsură defensivă. Dar, de ce să-i stabilesti regelui un domiciliu stabil tocmai pe acel flanc pe care albul si-a declarat deja intentiile agresive? O mai bună strategie ar fi fost aceea de a tine albul în ignorantă - amânând rocada si continuând dezvoltarea figurilor (care în mod sigur rău nu poate face). Negrul si-ar fi putut aduce dama la *c7* vizând un timpuriu *...e5* si apoi fianchetarea *♗c8* (*...b6* urmat de *...♗b7*).

8.♖e1

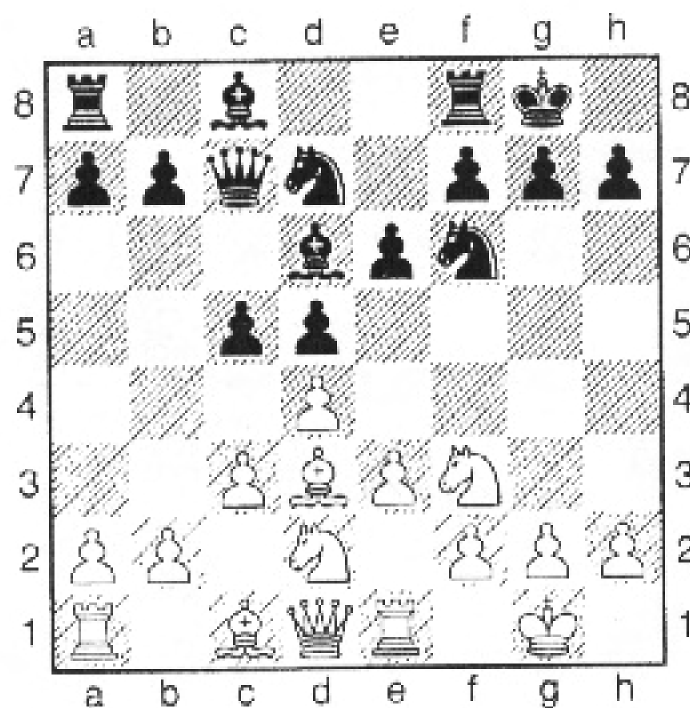
Si mai multă apăsare pe *e4*!

Turnul cumpără actiuni pe coloana *e*. Coloana este închisă acum, dar se va deschide după ce albul joacă *e4* si pionii se schimbă.

8...♕c7

Loc ideal pentru damă.

De la *c7* dama presează asupra centrului, în special la *e5* si exercită presiune puternică pe coloana *c*.



9.e4!

Mutarea cheie în Colle! Cu această mutare albul intentionează să arunce pozitia în aer, deschizând-o larg si descătusând toată energia acumulată de figurile sale în vederea unui atac pârjolitor.

Amenintarea imediată este *10.e5*, un atac simplu si brutal asupra a două figuri.

9...cd

Desi aflat în apărare, în compensatie, negrul controlează temporar coloana deschisă *c*.

10.cd

Mai bine decât cu calul, căci ar lăsa negrul să-si plaseze figurile pe *c5* si *e5*. Între timp albul reînnoieste amenintarea de a câstiga o figură cu *11.e5*.

10...de

Parează amenintarea si împovărează albul cu un pion izolat. Un asemenea pion este foarte vulnerabil când este atacat, căci nu poate fi apărat de alt pion, cel mai apropiat fiind două coloane mai încolo.

11.♘e4

Desigur nu *11.♗e4*, căci *11...♘e4* si albul pierde serviciile valorosului său nebun din *d3*. "Asa cum Rousseau nu putea compune fără să aibă pisica lângă el, tot astfel, eu fără nebunul regelui nu pot juca sah. În absenta lui, jocul pentru mine este rece si fără viată. Factorul catalizator lipseste si nu pot închega nici un plan de atac" spune Tarrasch.

11...b6

Intentionează să-si mobilizeze nebunul. Ceva mai la obiect era *11...♗f4* obstructionând unul din amenintătorii nebuni albi.

12.♗g5

Nebunul atacă eliberând câmpul *c1*. Turnul *a1* se va lansa într-acolo, va scoate dama din *c7* afară si-si va asuma controlul complet asupra frumoasei coloane deschise.

12...♘e4

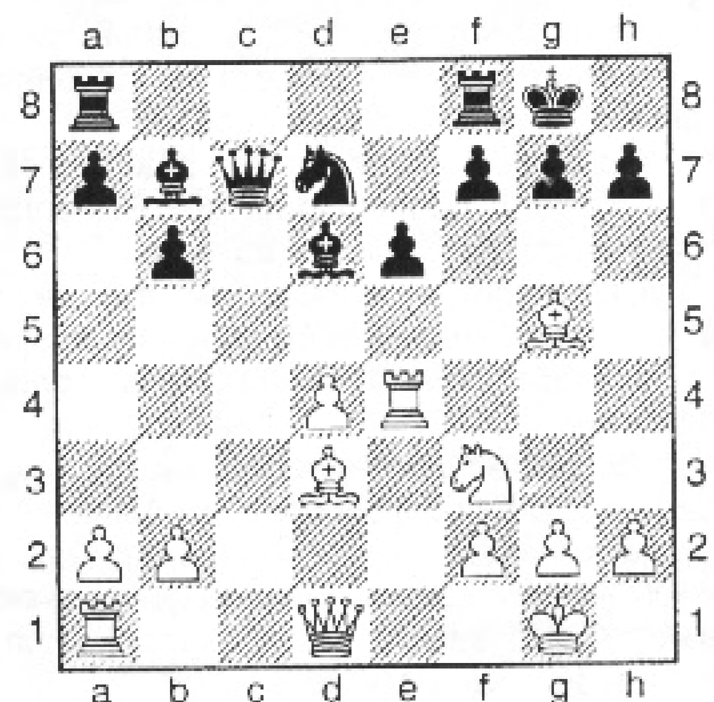
Aparent, pe negru l-a speriat *12...♗b7* căci continuarea *13.♘f6+ ♘f6 14.♗f6 gf* distruge pozitia pionilor pe flancul regelui.

13.♖e4!

Superioară normalei *13.♗e4* la care negrul ar putea replica *13...♗b7* fortând *14.♗d3* (pentru a evita schimbul nebunilor). Apoi, el ar putea juca *14...♗f3 15.♕f3 ♗h2+* aflându-si consolarea pentru necazurile ce le-a avut în pionul în plus obtinut.

13...♗b7

Greu de găsit ceva mai bun, căci oferă nebunului o diagonală lungă. Dacă de exemplu *13...♘f6, 14.♖h4* este o mutare greu de contracarat. Amenintarea de a câstiga un pion cu *15.♗f6 gf 16.♗h7+* nu poate fi parată cu *14...h6*, căci *15.♗f6 gf 16.♖h6* si tot câstigă un pion.



14.♖c1!

O frumoasă mutare intermediară!

Turnul este dezvoltat eficace pe coloana deschisă în timp ce dama este surghiunită pe ultima linie. Acolo ea stă în calea ♖a8, împiedicându-l mult timp să se dezvolte - de fapt, după cum va reiesi, pentru totdeauna!

14...♕b8

Nimic altceva posibil: continuarea *14...♗e4 15.♖c7 ♗f3 16.♕f3 ♗c7 17.♕c6* dă albului o figură câstig.

15.♖h4!

Poanta! Amenintarea albului *16.♗h7+*, fortează unul din pionii din fata regelui să avanseze. Albul capătă avantaj indiferent care din pioni se miscă, căci:

Fiecare mutare de pion subtiază structura defensivă.

Fiecare câmp neapărat (creat printr-o avansare de acest gen) creează o slăbiciune în pozitie.

15...g6

Dacă negrul încearcă să apere pionul *h7* prin *15... ♘f6 16.♗f6 gf 17.♗h7+*, cu câstigarea aceluiasi pion *h7*. Sau, dacă negrul avansează pionul *h*, atunci *16.♗h6 gh 17.♖h6*, combinatie evidentă cu sacrificiu, care distruge cordonul de pioni si expune regele negru unui atac de mat.

Albul a reusit ceea ce si-a pus în gând să facă. A fortat avansarea pionului *g7* la *g6*. Dar cum va exploata el slăbiciunea creeată? Există atac împotriva pionului? Aparent nu este, căci pentru a lovi în pionul *g6* cu pionul *h2*, el trebuie să-si dea turnul din drum si apoi să joace *h4* si *h5*, o manevră care ia timp si realizează prea putin.

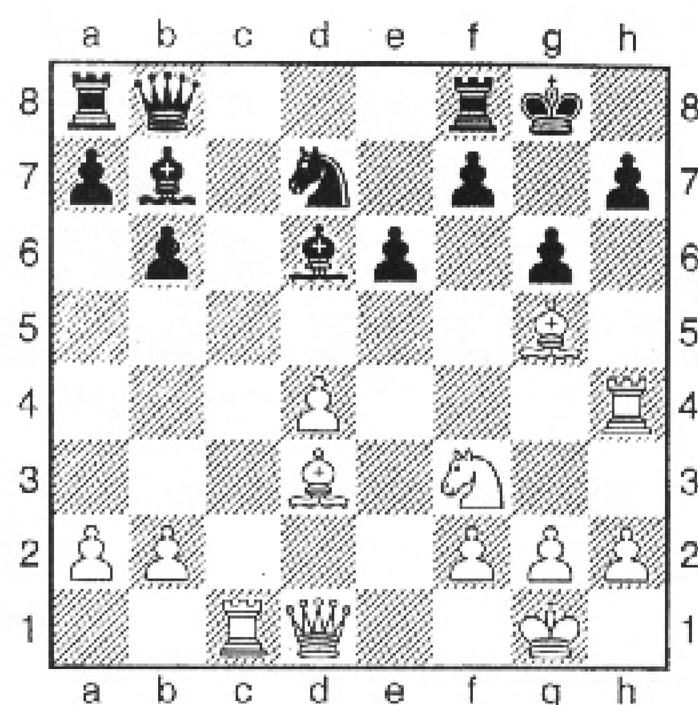
Oare ce altceva s-ar putea face? Să sacrifice o figură, pentru pionul *g6*? Evident, n-are rost, căci străpungerea tot nu reuseste.

Dar pionul a avansat, ***si trebuie să fie undeva o slăbiciune.*** Stim că asta este adevărat, si tocmai ***aceasta trebuie să fie cheia combinatiei câstigătoare.***

Avansarea pionului a slăbit câmpurile *h6* si *f6*, care nu mai sunt apărate de pion. Aceasta înseamnă că albul trebuie să încerce să obtină controlul acestor câmpuri, ori să le acapareze si ocupe cu figurile sale, ori să le folosească ca si căi de a pătrunde în tabăra adversă.

Dar, stai!

Calul negrului nu mai păzeste câmpul *f6*? Ba da, într-adevăr, si aceasta este tocmai informatia de care avem nevoie. Calul este gardianul câmpurilor negre, calul trebuie distrus!



16.♗b5!

Atacă calul, care în mod destul de ciudat, nu află scăpare!

16...♕e8

Ce alt mod ar fi de a apăra calul?

Dacă *16...♗f3 17.♕f3 ♕e8 18.♕c6* câstigă o figură.

Dacă *16...♗c8 17.♗c6* câstigă calitatea.

După mutarea din text, calul este legat si o tintă bună pentru atacuri viitoare.

17.♘e5

În sah ai voie să lovesti într-un om aflat la anaghie.

17...♗c8

Nu-i mai bun *17...♗e5 18.de* (descoperă atacul damei albe asupra calului *d7*) *19.♖c7* si sărmana făptură trebuie să piară.

18.♖c8!

Taie creanga...de sub picioarele calului! Tehnica este simplă: dacă nu poti agrava apăsarea asupra unei piese, atunci vezi dacă nu poti scăpa de unul din apărătorii ei.

18...♕c8

Desigur nu *18...♖c8*, căci *19.♗d7* câstigă două figuri usoare pentru turn si dama este fără scăpare!

19.♗d7

Albul are două figuri pentru turn, si atacul!

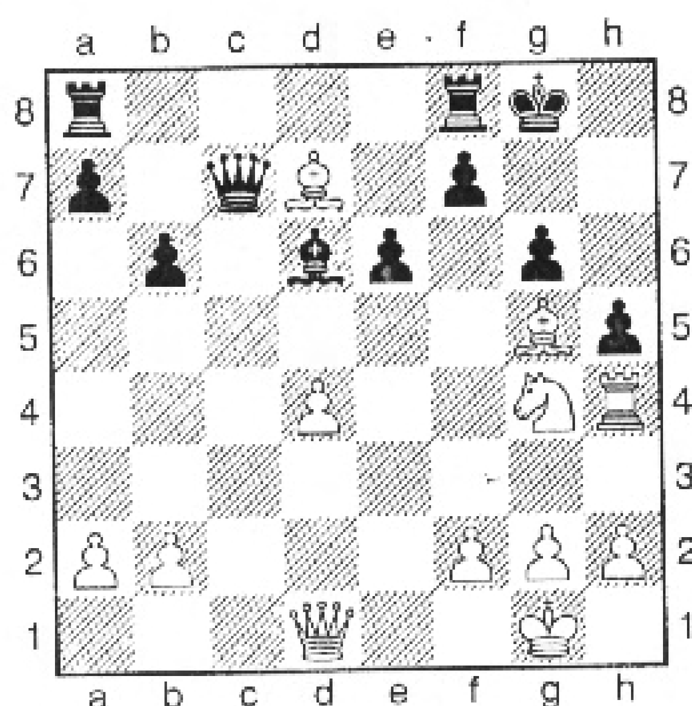
19...♕c7

Nu *19...♕b7* sau *19...♕b8*, căci *20.♗c6* câstigă calitatea. Alternativa era *19...♕a6*, dar negrul speră ceva contrajoc pe coloana *c*.

20.♘g4!

Primul pas către exploatarea câmpurilor slabe negre, aduce cu sine o amenintare de mat prin *21.♘f6+ ♔h8* (sau *21...♔g7*) *22.♖h7* mat.

20...h5



Regele are nevoie de spatiu. Tentativa de eliberare prin *20...f5* pierde, deoarece *21.♗e6+ ♔h8* (*21...♔g7 22.♗h6+* câstigă calitatea) *22.♘f6* si rezistenta este inutilă.

21.♘f6+

Calul vine pe unul din câmpurile negre critice, pentru a da prima lovitură.

21...♔g7

Dacă *21...♔h8, 22.♖h5+* fortând un mat rapid.

22.♘h5+

Sacrificiu de cal pentru a mătura la o parte pionii scutieri ai regelui.

22...gh

Negrul trebuie să ia calul, căci după *22...♔g8* (sau *♔h7*) *23.♘f6+ ♔g7 24.♖h7* mat.

23.♕h5

Prima mutare a damei! Cu ea, albul amenintă mat la prima, pe coloana *h*.

23...♖h8

Singura mutare care împiedică matul, pe moment.

24.♗h6+

În ton cu muzica, albul administrează lovitura de gratie pe cel de al doilea câmp critic.

24...Cedează.

Urmează mat în două mutări.

PARTIDA NR. 9
PARTIDA SPANIOLA

Alb — **Negru**
Znosko-Borovski — ***Mackenzie***
Weston-Super-Mare , 1924

1.e4

Prima mutare ocupă centrul cu un pion si eliberează patru câmpuri pentru damă si cinci pentru nebunul regelui. Unul din motivele pentru care multi jucători preferă *1.e4* oricărei alte prime mutări, este acela că piesele de pe flancul regelui se desfăsoară rapid, permitând rocada timpurie pe acea parte.

1.e5

Pe vremuri mutarea era aproape obligatorie. Ea dovedea că vrei să intri în clinci si să lovesti. Numai un las ar evita *1...e5* si un posibil gambit al albului. Obiectiv vorbind, mutarea *1...e5*, este cel mai puternic răspuns al negrului. Ea contestă stăpânirea centrului si-l împiedică pe alb să-l monopolizeze cu continuarea *2.d4*.

2.♘f3

Ce se întâmplă dacă albul se încăpătânează să joace *2.d4*?

Replica *2...ed*, conduce la *3.♕d4 ♘c6 4.♕e3 ♘f6* si negrul are două figuri în joc contra una albă. Această situatie smulge initiativa din mâinile albului încă de la începutul jocului.

Mutarea din text este mult mai eficace decât dezvoltarea la întâmplare a calului, de pildă la *h3*, unde el este departe de problemele centrului, sau la *e2*, unde blochează traficul.

2...♘c6

Singura cale logică de a preîntâmpina baterea pionului; o figură usoară se dezvoltă către centru si apără pionul.

Planul general de mobilizare constă din fixarea unui pion în centru, dezvoltarea figurilor usoare (caii înaintea nebunilor de câte ori este posibil), apoi rocada cu aducerea turnurilor pe coloanele centrale si în final scoaterea în joc a damei – dar nu prea departe de casă. Dezvoltarea prematură a damei este periculoasă, căci ea poate fi obiectul unor atacuri supărătoare din partea pionilor si a figurilor usoare.

3.♗b5

Cea mai firească mutare de pe tablă; albul loveste în apărătorul pionului atacându-l. Este adevărat că nu poate câstiga pionul de îndată, căci după *4.♗c6 dc 5.♘e5 ♕d5*, recâstigă pionul. Dar, apăsarea se mentine si amenintarea pluteste în aer.

Spaniola este probabil cea mai puternică din toate deschiderile pe flancul regelui. Albul are un cuvânt în plus de spus în centru, relativ usor, de îndată ce va reusi să joace *d4*, în timp ce negrului îi va fi mai greu să facă la fel (*d5*). Piesele albe posedă mai mult spatiu de miscare, în timp ce jocul negrului este considerabil strâmtorat din toate punctele de vedere.

3...a6

Seamănă a ricoseu: pionul atacă nebunul, care atacă calul, care apără pionul pe care îl atacă un alt cal.

Scopul miscării negrului este dislocarea nebunului din pozitia sa privilegiată. Pierderea de timp ce însoteste miscarea pionului este compensată de faptul că nebunul amenintat trebuie si el să piardă o mutare retrăgându-se.

4.♗a4

În spiritul deschiderii alese, căci mentine apăsarea asupra ♘*c6*.

Alternativa îndepărtării pe *c4* este mai slabă, albul ar fi putut-o face de la bun început.

4...♘f6

Dezvoltă o figură, atacă un pion si pregăteste o rocadă timpurie. Greu de cerut mai multe de la o singură mutare.

5.0–0

Albul îsi pune în sigurantă regele si-si aruncă turnul peste rege, către coloanele din centru.

5...♗e7

Continuarea favorită a multor jucători este *5...♘e4*. Nu în ideea câstigării pionului, căci albul si-l recâstigă usor, ci în scopul obtinerii unui joc liber, deschis. Pericolul inerent acestei mutări constă în faptul că pozitia negrului în centru rămâne întrucâtva nesigură.

Mutarea din text conduce la o pozitie închisă, greu de spart, care cere din partea negrului multă răbdare. Dezvoltarea nebunului la *e7* este satisfăcătoare, chiar dacă el n–a făcut decât un pas afară din casă. Important este că a părăsit ultima linie facilitând rocada.

6.♖e1

Îndreaptă turnul către centru. În locul unei coloane deschise, turnul se pregăteste să preia comanda pe o coloană ce poate fi deschisă. Păstrându-si pionul *e4*, albul reînoieste amenintarea *7.♗c6 dc 8.♘e5* de a câstiga un pion.

Mutarea ♖*e1* este preferabilă dezvoltării ♘*c3*. S-ar putea ca albul să vrea să asigure un loc de retragere pentru nebunul său din *a4* prin *c2–c3*, ferindu-l de schimb.

6...b5

Parează amenintarea fortând nebunul să dea înapoi!

7.♗b3

Evident singura mutare.

7...d6

Apără pionul *e5*, face loc ♗*c8* si pregăteste *8...♘a5*, cu eliminarea supărătorului nebun advers.

La prima vedere pare un fapt lipsit de logică să eliberezi un nebun închizându-lpe celălalt, dar cum nebunul regelui face treabă bună la *e7*, rămâne ca si ♗*c8* să iasă în lume.

8.c3

Cu două obiective:

Să ofere un refugiu nebunului în cazul unei tentative de schimb, cu *8...♘a5*.

Să sprijine o avansare a pionului *d2* cu formarea unui centru puternic de pioni.

8...♘a5

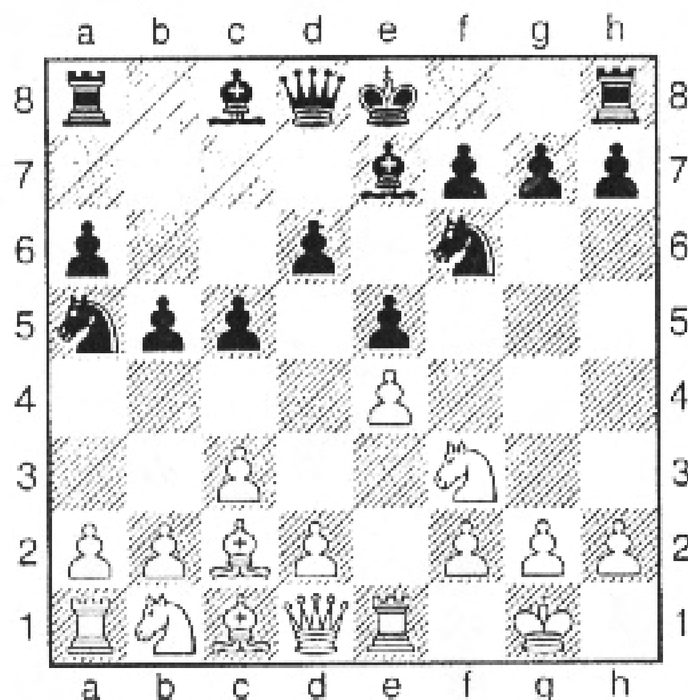
Nu atât pentru a da în nebun, cât pentru a face loc lui *9...c5*, cu disputarea câmpurilor centrale. În această variantă a Spaniolei, cele mai bune contrasanse ale negrului constau într-o actiune pe flancul damei.

9.♗c2

Firesc, albul vrea să-si păstreze amândoi nebunii. El pierde un tempo, dar în schimb negrul si-a postat un cal în marginea tablei, scotându-l din joc.

9...c5

Intensifică apăsarea pe *d4* si oferă damei o iesire.



10.d4

Unul din obiectivele majore ale deschiderilor cu *1.e4* este avansarea pionului damei în centru, imediat ce o permit împrejurările; tot asa cum în deschiderile cu *1.d4* este de dorit împingerea pionului regelui la *e4* când se iveste ocazia s-o faci.

Albul din nou amenintă să câstige pionul *e5*, prin dublu atac asupra lui.

10...♕c7

Negrul îsi dezvoltă dama apărând totodată pionul *e5* a doua oară.

Nu merită să schimbe cu *10...ed 11.cd cd 12.♘d4*, căci cedează centrul si rămâne cu un pion central izolat, si " Un pion izolat îsi împrăstie tristetea peste toată tabla" spune Tartakover. Albul va beneficia si de faptul că stând ferm în centru, calul său nu poate fi dislocat de pioni neprieteni.

11.h3

Pentru a preveni o legătură care ar putea supăra calul si figura pe care el o acoperă. Ambele figuri sunt necesare pentru apărarea pionului *d4*, si mentinerea formatiei de pioni din centru. Schimbarea calului, (după legare) îndepărtează dintr-o lovitură doi apărători ai pionului *d4*.

A violat albul un principiu mutând unul din pionii săi din fata regelui? Poate că da, dar trebuie să stii când să dispretuiesti conventiile si când să le respecti. În situatia de fată este important să împiedici atacarea calului, schimbarea lui si distrugerea centrului de pioni alb. Mutarea pionului *h* nu este bună, dar este un rău mai mic decât cel care ar rezulta dacă am permite legătura. Dar, stai o clipă! Este *h3* o mutare slabă atâta vreme cât negrul nu poate trage foloase din ea? Face mutarea rău pozitiei când negrul nu o poate folosi printr-un atac pe flancul regelui? O mutare este slabă numai dacă adversarul obtine avantaj folosindu-i neajunsurile.

Întreaga pozitie este puternică sau slabă numai ***în comparatie cu pozitia adversarului.***

În cazul de fată, mutarea *h3* este corectă, pentru că ea este conformă cu cerintele pozitiei anume, cea despre care vorbim.

11...♘c6

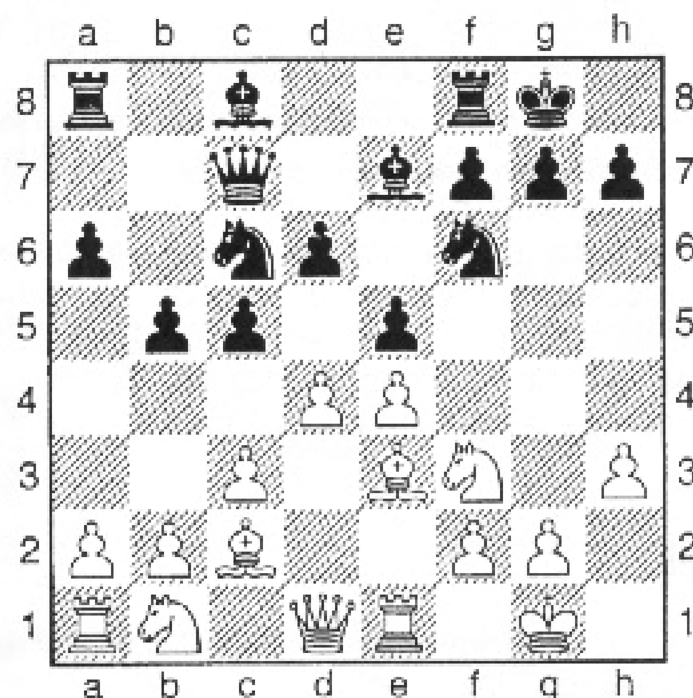
Calul se reîntoarce si adaugă greutate apăsării pe *d4*. Negrul amenintă o serie de schimburi cu *12...ed 13.cd cd 14.♘d4 ♘d4 15.♕d4 ♕c2* si câstigarea unui nebun. El speră să-l momească pe alb să joace *12.d5* ca răspuns la aceste amenintări. Pare bun pentru alb, căci ar alunga ♘*c6* de pe bunul său post, dar prezintă neajunsul eliminării tensiunii din centru, iar câmpul *d5* n-ar mai fi disponibil pentru piesele albe .

12.♗e3

Nu se grăbeste. Sprijină pionul *d4* dezvoltând încă o figură.

12...0-0

Îndepărtează regele către locuri mai sigure si trece turnul în serviciu activ.



13.♘bd2

Acest cal a fost dezvoltat pe un câmp unde are mobilitate redusă si unde nu pare a avea un viitor deosebit, ***dar aici contează primul pas.*** Desi acest

pas este mic, importanta lui trebuie subliniată. Mutarea calului limpezeste linia întâia si dă posibilitate figurilor grele să-si dea mâna reciproc.

Scoate figurile din spate la joc!

13...♗d7

Negrul face la fel; nebunul său eliberează ultima linie si face loc turnurilor să vină către coloanele centrale. Turnurile sunt figuri puternice si nu trebuie întemnitate.

14.♖c1

La început de partidă turnurile nu fac cine stie ce, dar ele trebuie să fie gata de actiune când vine momentul potrivit. Aceasta o pot face cel mai bine asezându-se în capul coloanelor deschise. Dacă nu sunt coloane deschise, ele trebuie să lucreze pe coloane semideschise. Dacă nici din acestea nu sunt, turnurile trebuiesc totusi aduse către centru, căci coloanele centrale sunt cele ce se vor deschide probabil primele. Dar, în orice caz, ***scoate turnurile din colturi!***

14...♘e8

Plănuieste avansarea pionului *f7*. Acest pion îsi va disputa centrul cu pionul alb *e4* deschizând coloana *f* pentru ♖*f8*.

15.♘f1

Calul bate în retragere asteptând momentul să alunece la *g3* si apoi la *f5*, un avanpost minunat.

15...g6

Nu numai pentru a preveni instalarea calului alb la *f5*, ci si, de asemenea, pentru a sprijini *16...f5*, o împunsătură dată centrului alb.

Avansarea *15...g6* slăbeste câmpurile *f6* si *h6*, ce nu mai sunt apărate de pion. Acest amănunt l-ar impresiona pe un jucător mediu, ca fiind interesant, dar nesemnificativ. Totusi, recunoasterea unei slăbiciuni si stiinta de a o folosi, îl caracterizează pe un maestru. Jucătorii buni nu câstigă partide asteptându-te să comiti greseli monumentale. Ei nu se asteaptă ca tu să lasi figuri în priză.

16.♗h6

Albul îsi ancorează imediat o figură în unul din câmpurile vulnerabile.

16...♘g7

Singura mutare prevenind pierderea calitătii.

17.♘e3

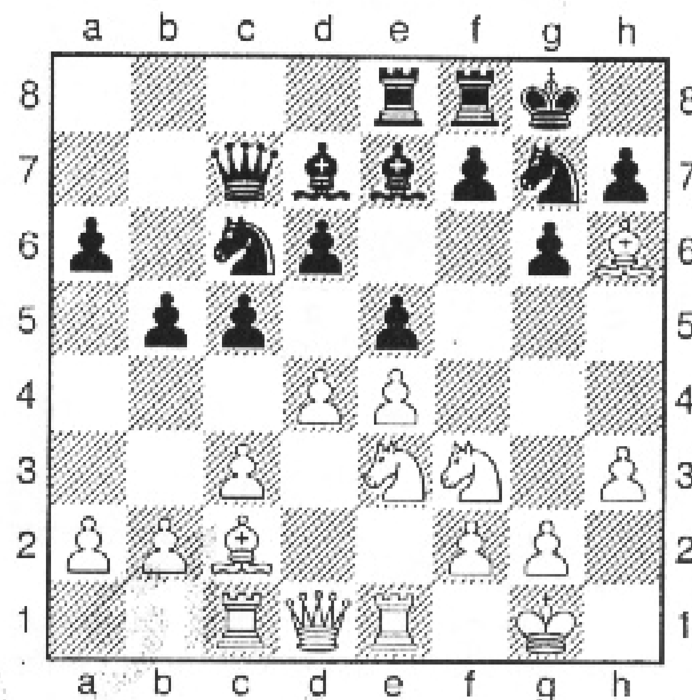
Calul se întoarce la joc pe un drum usor modificat fată de cel planificat anterior. Nu numai că întăreste apăsarea la *f5*, dar amenintă de asemenea să se stabilească voiniceste la *d5*.

17...♖ae8

Negrul nu poate împiedica calul să intre cu *17...♗e6*, căci după *18.d5* pierde o figură.

El abandonează intentia de a sparge cu *17...f5*, căci asta ar însemna deschiderea pozitiei, iar liniile deschise favorizează jucătorul cu dezvoltarea mai bună si care este bine echipat pentru folosirea acestor linii în avantajul său, ca parte dintr-un atac.

Cu mutarea de fată, negrul încearcă să păstreze o pozitie defensivă strâns tesută, una prin care să fie greu să răzbati.



18.♘d5!

O foarte frumoasă mutare al cărei scop este mai profund decât cel evident de a fixa o figură pe un câmp central puternic.

18...♕b7

Dama trebuie să scape de atacul calului.

19.♘e7+

Aceasta este poanta!

Calul renuntă la pozitia sa bună pentru o cauză bună. Pentru a exploata ceva din slăbiciunea câmpului *f6*, trebuie îndepărtat gardianul, nebunul ce călătoreste pe câmpuri negre. Cu acest nebun dat la o parte din drum, slăbiciunea se accentuează si albul se gândeste acum în ce fel să invadeze, si apoi să-si tintuiască o figură la *f6*.

19...♖e7

Fortat, căci *19...♘e7 20.de de 21.♘e5* îl costă un pion.

20.dc

Scopul acestui schimb este să deschidă o coloană lungă si frumoasă pentru damă.

20...dc

Negrul trebuie să bată sau să piardă un pion.

21.♕d6

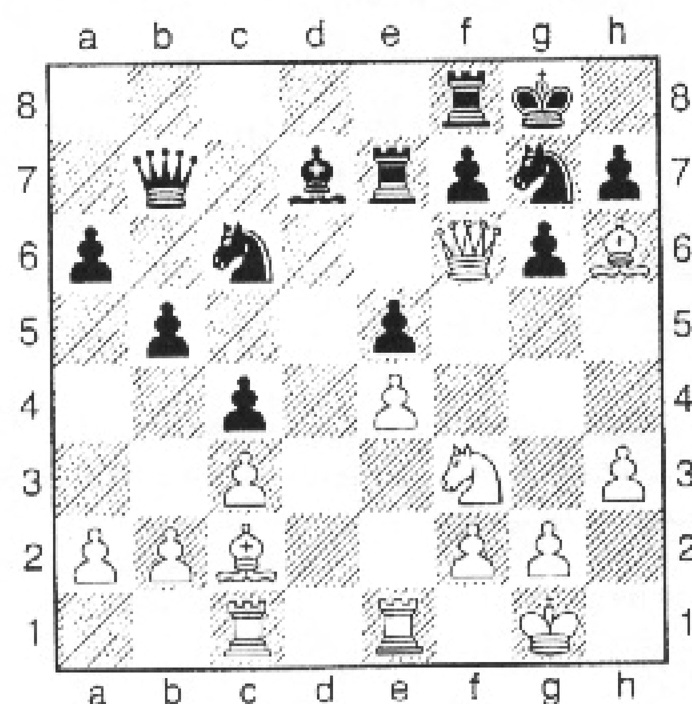
Frumoasă folosire a coloanei deschise!
Atacul asupra *c5* dă un tempo necesar intrării damei la *f6*.

21...c4

Negrul trebuie să piardă o mutare pentru a salva acest pion.

22.♕f6!

Cu această mutare care incidental amenintă mat instantaneu, albul îsi tintuieste o altă figură în găurile pozitiei negre ocazionate de avansarea *g6*.
Câstigarea jocului este ceea ce cărtile numesc "o problemă de tehnică" si manevra de valorificare a avantajului este una interesantă.



22...♘h5

Opreste matul si încearcă să alunge dama departe.

23.♕h4

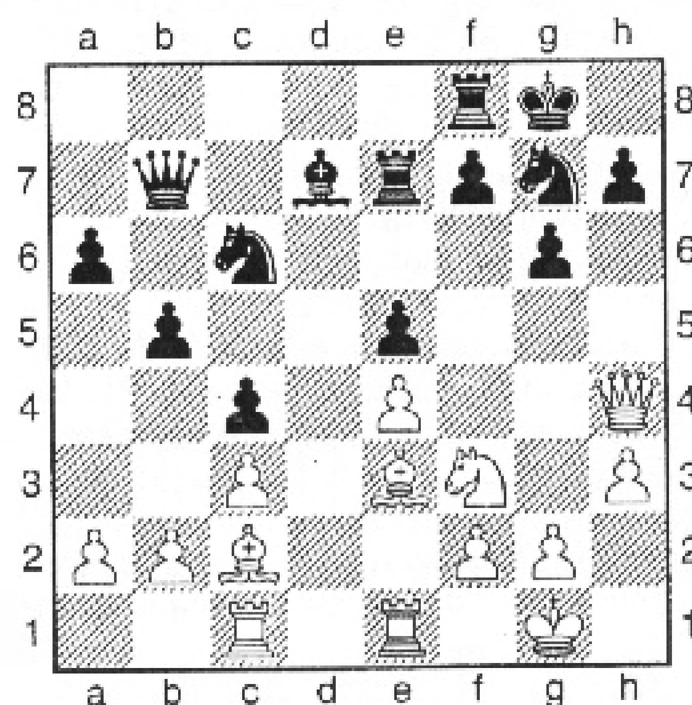
Ar fi o greseală *23.♕g5*, căci negrul în loc de a-si muta turnul amenintat, ar riposta mai întâi cu *23...f6*, izolând complet dama de zona atacată.

23...♘g7

Calul blochează atacul nebunului asupra turnului si se pregăteste să respingă *24.♕f6* prin *24...♘h5*, amenintând din nou dama.
Cum continuă albul ca să forteze câstigul?

24.♗e3!

Prin rearanjarea figurilor si regruparea rezervelor.
Prima mutare a noului plan câstigă timp prin amenintarea *25.♗c5* cu câstigul calitătii.



24...♘e6

Singura cale de a împiedica *25.♗c5*, după care albul domină total câmpurile negre.

25.♕f6

Din nou intră în bresă! Negrul nu poate salva jocul prin repetare de mutări; dacă *25...♘g7 26.♗c5 ♖e6 (26...♘g5 27.♕h4* câstigă calitatea) *27.♕h4 ♖fe8 28.♘g5*, si cu amenintarea de mat va pune mâna pe turnul din *e6*.

25...♕c7

Negrul trebuie să se atârne de valorosul pion *e5*.

26.♗h6

Din nou albul are o pozitie ideală, cu figurile ferm instalate în găurile de lângă rege. Îi va fi greu negrului să le alunge, acum că-i lipseste posibilitatea *...♘h5*.

26...♖c8

Turnul trebuie să fugă de sub atacul nebunului. *♘g7*, este bineînteles o gafă cu mat pe loc.

27.♖cd1

Înainte de atacul final, albul obtine o optiune pozitională mai netă ocupând coloana deschisă *d*. Pasul următor, (căci negrul trebuie să astepte neajutorat) este *28.♖d5* atacând pionul *e5* a treia oară, si amenintând dublarea turnurilor pe coloana *d*. Toate acestea ar trebui să fie suficiente pentru înfrângerea rezistentei, dacă nu cumva albul găseste mijloacele să decidă mai rapid.

Observati că albul nu s-a îmbarcat în combinatii dubioase cu bătaie lungă. Planul său, în cele mai multe cazuri orientat către cresterea superiorității pozitionale, este făcut ***numai pentru câteva mutări.*** Să nu credeti toate povestile de le auziti, cu maestrii de sah analizând combinatii complicate cu duzini de variante, câte treizeci de mutări înainte. Ei nu fac acest lucru, pentru că nu au de ce! Este mult mai usor si mai la obiect, să privesti doar câteva mutări înainte si să încerci să mentii cel putin joc egal în fiecare etapă.

O abordare de bun simt, este aceea de a câstiga cumulând micile avantaje - să-ti întăresti treptat pozitia, subminând totodată pozitia adversarului- abia apoi să cauti să-l copiesesti cu combinatii năucitoare si atacuri cu sacrificii. Este mai recomandabil să gândim cu ordine si metodă, decât să ne răsfătăm în fantezii speculative si fără folos.

27...♖7e8

Ideea negrului este să reducă tensiunea oferind un schimb de dame. Albul va trebui să accepte sau să-si îndepărteze dama.

28.♘h2!

O mutare foarte frumoasă! Calul care părea bine plasat la *f3* este reorientat pentru a mări presiunea pe câmpurile negre.

28...♕d8

Continuă actiunea de alungare a damei albe din tabăra negrului.

29.♘g4!

Apără dama si este gata în eventualitatea unui schimb să-si păstreze optiunile pe câmpuri negre. Dacă negrul joacă *29...♕f6 30.♘f6+ ♔h8 31.♖d7*, cu câstig de figură.

29...♕e7

Nu ajută, dar nu este nici o cale de a salva partida: dacă *29...♖e7 30.♗e3* (amenintă *31.♘h6+ ♔f8 32.♕h8* mat) *♖7e8 31.♘h6+ ♔f8 32.♕f7* mat.

30.♕e7

Cel mai simplu. Dacă nu se poate da mat, se câstigă figură. Pierderea de vreme este pentru diletanti, astfel că maestrul simplifică, eliminând orice sansă de rezistentă. După *30...♖e7 31.♘f6+ ♔h8 32.♖d7*, cu câstig de figură si negrul nu nu mai are ocazia să complice finalul.

PARTIDA NR. 10

APARAREA FRANCEZA

Alb	Negru
Tarrasch	*Eckart*

Nürnberg , 1889

1.e4

Această mutare este o usă deschisă pentru două figuri, dama si nebunul regelui.

Dar, ea face mai multe. Oferă un câmp regelui si un câmp în plus calului *g1*. Este adevărat, calul se dezvoltă cel mai bine la *f3*, dar uneori este mai expeditiv să-l aduci la *e2*- poate pentru a ajunge la *f5* prin *g3*. Nu-i lucru rău să dai calului mai multă libertate de miscare, dacă prin asta nu pierzi timp.

În ce priveste regele, nici lui nu-i strică să aibă nitel spatiu în plus ca să respire. Multi regi s-au înăbusit din lipsă de consideratie fată de adversar, sau din neglijentă. De pildă, un caz care a devenit istorie, de la un turneu minor tinut la Dundee în 1893, McGrother-McCann:
1.e4 c5 2.♘f3 ♘c6 3.d4 cd 4.♘d4 e5 5.♘f5 ♘ge7 6.♘d6 mat.

Si, dacă vi se pare tras de păr acest exemplu, iată un altul de la München, din nou dintr-un turneu minor, Arnold-Böhm:
1.e4 c5 2.d4 d5 3.♘c3 de 4.♘e4 ♘d7 5.♕e2 ♘gf6 6.♘d6 mat.

1...e6

Desi mai putin agresivă decât *1...e5*, această mutare eliberează două figuri si are avantajul de a restrânge posibilitătile de atac ale albului. Albul nu poate intra într-o deschidere favorită căreia i-a devotat timp si studiu, nici nu-si poate oferi pionul *f* pentru a implica negrul într-un periculos Gambit al Regelui.

Apărarea Franceză ascunde o mare cantitate de energie dinamică potentială, si este o armă potrivită împotriva unui jucător de atac prea entuziast.

Pozitia negrului nu este usor de asaltat, în ciuda aparentei sale de strîmtorare.

2.d4

Pe cât de firească, pe atât de tare.

Despre această formatie de pioni, Staunton, acum mai bine de o sută de ani, spunea: "În general, este avantajos ca pionii să ocupe centrul tablei, căci odată ajunsi acolo ei întârzie în mare măsură miscările fortelor adverse. Pionul regelui si al damei sunt bine postati la *e4* si *d4* (respectiv *e5* si *d5*), dar nu este usor să-i mentii în acea pozitie, si dacă esti nevoit să avansezi unul din ei, puterea amândorura se micsorează mult".

2...d5

Negrul atacă pionul *e4* dând damei sale mai multă mobilitate.

Este foarte important să lupti pentru centru.

3.♘d2

Albul are două motive pentru a-si dezvolta calul la *d2*. El vrea să evite legarea calului, lucru posibil după *3.♘c3* .El este pregătit să răspundă la *3...c5* cu *4.c3* sprijinind centrul în eventualitatea unui atac asupra pionului său *d4*. Dacă mai apoi se schimbă pionii, el îsi mentine pionii centrali.

Este adevărat că *♗c1* este blocat, dar numai pentru moment.

Figurile pot iesi la joc prin fata altor figuri.

3...♘f6

Iată dar, unul din rarele cazuri când această mutare firească, este inoportună. Ni s-a fost spus că *f6* este câmpul care apartine calului, si asa este, ***dar numai dacă el poate rămâne acolo.***

Este fără folos pe fata pământului, să dezvolti o figură pe un câmp bun, atunci când poti fi imediat dislocat de acolo.

Mutarea negrului este rutinieră, automată, mecanică- si de aceea negândită. O mutare, pentru a fi bună, trebuie să corespundă cerintelor pozitiei date. Sahul nu este o memorare a unei ordini prestabilite de miscare a pieselor.

Mai corect pentru negru, era să lupte pentru centru cu *3...c5*, permitând totodată damei sale să folosească încă o diagonală cu acces pe flancul damei.

4.e5

De ce nu respectă albul sfatul lui Staunton de a tine doi pioni pe linia a patra? El stie că pionul poate fi mai slab la *e5*, dar el cântăreste avantajele si dezavantajele. La *e5*, pionul înlătură calul de pe cel mai bun loc al său si-l trimite pe un alt câmp, unde stânjeneste libera miscare a altor figuri.

Este limpede, valoarea mutării cutare sau cutare, poate fi aflată numai estimând beneficiile ce le aduce, contra dezavantajelor ce se pot creea.

4...♘d7

Cam singura mutare rămasă. *La 4...♘e4 5.♗d3* amenintă să bată si să câstige un pion. Negrul ar avea două alternative regretabile, una *5...♘d2 6.♗d2*, si albul are două figuri în joc, negrul niciuna- iar cealaltă *5...f5 6.♕h5+ g6*, si negrul cu asa multi pioni pe câmpuri albe, are apărarea ciuruită, cu o slăbiciune organică permanentă pe câmpurile negre.

5.♗d3

Albul îsi dă de-a dura figurile de pe flancul regelui, pentru a facilita o rocadă timpurie pe acel flanc.

5...c5

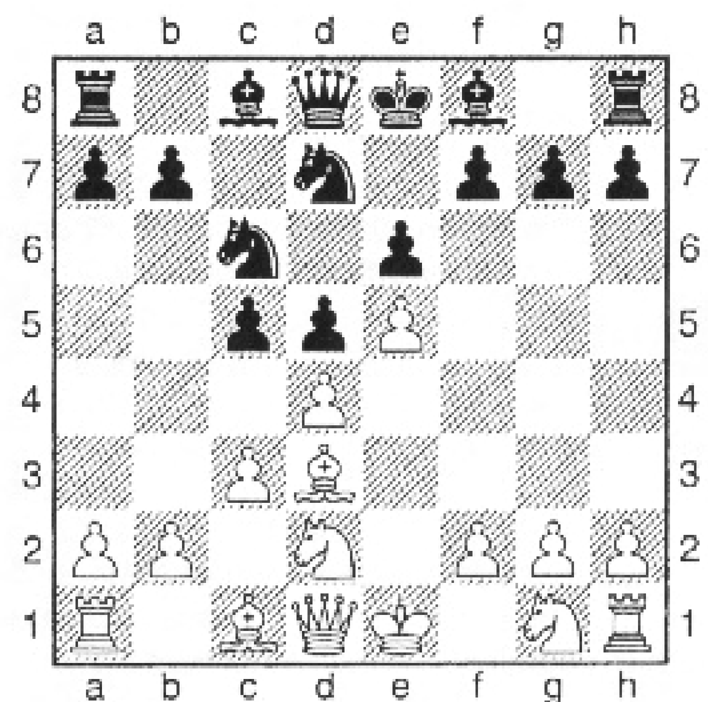
Foarte bună, negrul trebuie să nu întârzie în a-si degaja pozitia sa strâmtorată. Pionul loveste centrul si sapă o nouă albie pentru dama neagră.

6.c3

Gata să răspundă la *6...cd*, cu *7.cd* si-si mentine lantul de pioni ce-l strâmtorează pe dusman.

6...♘c6

Calul se dezvoltă cu tempo, pionul *d4* este acum atacat de două ori.



7.♘ge2!

Unul din putinele cazuri când locul calului *g1* este la *e2* si nu la *f3*. Este adevărat că *f3* ar trebui ocupat de un cal, dar albul va face astfel încât să aibă un cal acolo. Planul său este de a muta *♘d2* la *f3*, eliberându-si totodată si *♗c1*.

7...♕b6

Negrul presează mai tare pe pionul *d4*, amenintând să câstige prin *8...cd 9.cd ♘d4 10.♘d4 ♕d4.*

8.♘f3!

O alunecare inteligentă a calului apără pionul *d4* si creează posibilitatea intrării în joc a *♗c1*.

În mod sigur se va găsi vreun cititor istet care să descopere că jocul negrului până în acest punct, inclusiv *3...♘f6* pe care l-am blamat, a fost adoptat chiar de către Capablanca în meciul său cu Alehin la AVRO în 1938. Consecintă a unei deschideri inferioare, Capablanca a fost împachetat atât de rău încât n-a mai putut misca si a cedat cu aproape toate piesele pe tablă.

Nu este întelept pentru un jucător mediu să experimenteze mutări peste ale căror neajunsuri, adeseori, marii maestri reusesc să treacă.

8...♗e7

O altă mutare plauzibilă, dar mult prea pasivă. El ar fi trebuit cu orice pret să încerce să distrugă lantul de pioni care-i înconjoară piesele, cu *8...f6* sau cu *8...cd 9.cd ♗b4+*. Ultima procedură ar fi sanctionată de Nimzovici, care spune: "Operatiile de degajare în regiunea unui lant de pioni nu pot fi niciodată întreprinse pripit" si recomandă atacul la baza lantului ca fiind o necesitate strategică.

9.0-0

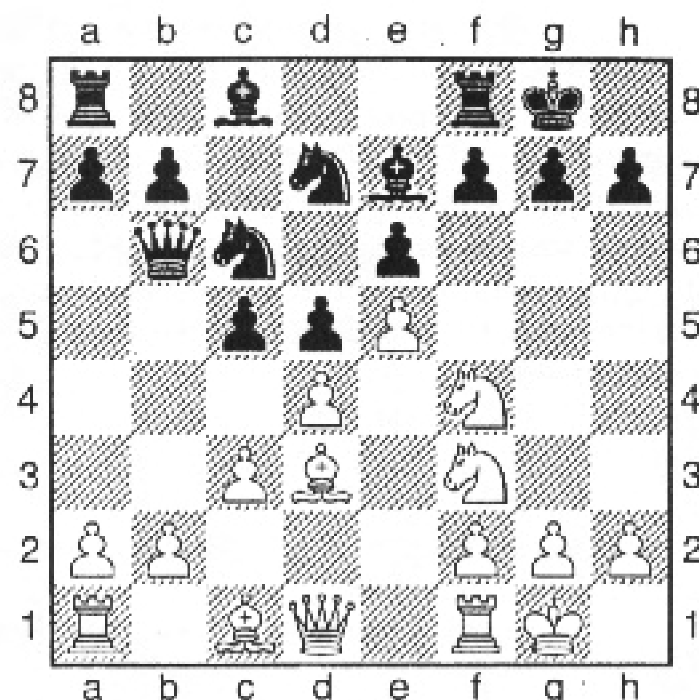
Regele trebuie basculat pe un amplasament mai sigur înaintea întreprinderii oricărei actiuni violente.

9...0-0

Negrul încă joacă sah mecanic, inconstient de pericolul ce-l pândeste. Cu această mutare el pierde ultimul prilej de a lovi lantul de pioni cu *9...f6*.

10.♘f4!

Pune capăt definitiv oricărei posibilităti de atacare a lantului de pioni albi, căci *10...f6* este sanctionat prin *11.♘e6*, în timp ce *10...cd 11.cd ♘d4 12.♘d4 ♕d4 13.♗h7+* cu atac prin descoperire asupra damei, este de neconceput.



10...♘d8

Negrul recunoaste în sfârsit că figurile sale sunt neputincioase până în clipa în care el va reusi să scoată de pe tablă pionul alb *e5*. De aceea, el îsi apără pionul *e6* pentru a putea să împingă *11...f6* cu distrugerea formatiei de pioni albi.

11.♕c2

Evident o amenintare la *h7*. În esentă, scopul mutării este acela de a constrânge unul din pionii din fata regelui să păsească înainte. Avansarea oricărui pion din jurul regelui subtiază structura defensivă si creează o slăbiciune permanentă care poate fi exploatată, în timp ce pionul care a păsit înainte devine el însusi, adesea, tinta unui atac direct.

11...f5

Care sunt alternativele? Dacă negrul joacă *11.h6* sau *11.g6*, el nu mai poate după aceea muta *...f6*, fără să transforme câmpul *g6* într-un cap de pod pentru o invazie a figurilor albe sau punct focal al unui atac cu sacrificii care să demoleze flancul regelui.

12.ef

Slăbeste strânsoarea, dar deschide linii pentru atac. Liniile deschise favorizează jucătorul a cărui dezvoltare este superioară, si ale cărui figuri se bucură de o mai mare mobilitate.

12...♘f6

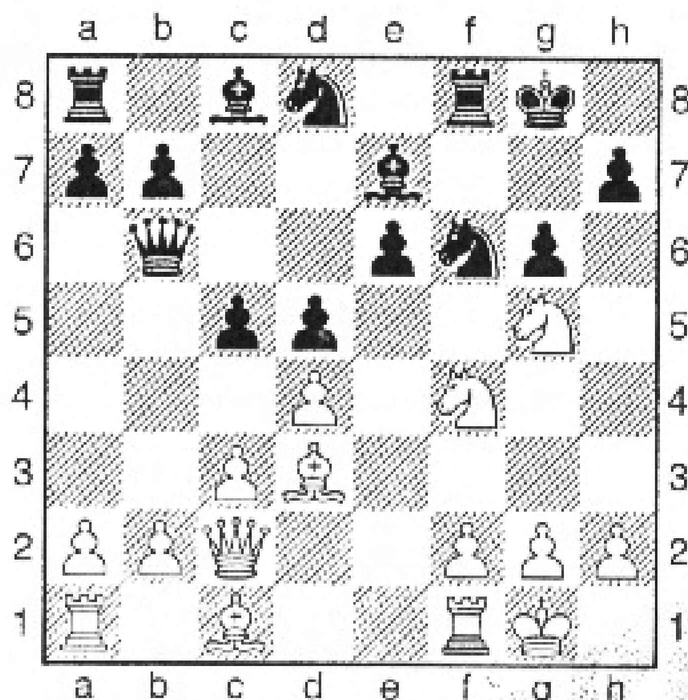
Nu numai pentru a aduce calul din nou în joc, ci si pentru a apăra pionul *h7* din nou amenintat.

13.♘g5

Amenintă o dată în plus pionul, de această dată si cu amenintarea *14.♗h7+ ♔h8* (sau *14...♘h7 15.♕h7* mat) *15.♘g6+* si mat.

13...g6

Fortat, căci *13...h6* salvează pionul, dar înlesneste matul. Cu avansarea *g6*, apare o tintă vizibilă asupra căreia albul poate dirija un atac direct. El poate gândi o lovitură decisivă, una care va mina întreaga structură defensivă a negrului!



14.♗g6!

Un sacrificu care trebuie acceptat, altfel negrul rămâne cu un pion în minus si nici o compensatie, ci cu o pozitie sfărâmată. Dacă încearcă *14...h6* atunci *15.♗h7+ ♔g7 16.♕g6+ ♔h8 17.♕h6* si amenintarea de mat cu calul si cea a sahului prin descoperire sunt imposibil de contracarat.

14...hg

Un pion singuratic a mai rămas din cei trei ce înconjurau regele, si nici acela nu are zile pe lumea asta.

15.♕g6+

Cu această intrare dramatică în scenă, dama asistată de cei doi cai, fortează un abandon rapid al negrului.

15...♔h8

Singura mutare.

16.♕h6+

Face loc la *g6* pentru cal.

16...♔g8

Alternativa *16...♘h7*, mat la prima.

17.♘g6 si negrul cedează.

Amenintările de mat cu *18.♕h8* sau *18.♘e7* nu pot fi ambele parate simultan.

PARTIDA NR. 11
PARTIDA PIONULUI DAMEI
(SISTEMUL COLLE)

Alb	**Negru**
Flohr	***Pitschak***

Bilin, 1930

1.d4

În sah nu se câstigă făcând as din serviciu.

Nu există nici o mutare de început înselătoare, care să prindă pe picior gresit un jucător, fie acela chiar unul de duzină.

Ceea ce poti face, este să aplici prestatiei tale în această fază a partidei, ordine si metodă, astfel încât să obtii o pozitie favorabilă, dacă nu superioară. Tot ceea ce trebuie să faci, este să urmezi câteva reguli simple ale unei dezvoltări sănătoase.

Începe cu *1.e4* sau *1.d4* căci amândouă permit scoaterea în joc a două figuri.

Ancorează-ti cel putin un pion în centru si sustine-l solid. Pionii în centru, împiedică figurile dusmane să ocupe cele mai bune câmpuri.

De câte ori este posibil, scoate caii înaintea nebunilor. Mai precis vorbind, caii fac cea mai bună treabă la *f3, f6, c3, c6* unde puterea lor este teribilă si pentru atac si pentru apărare.

Din două mutări de dezvoltare, alege-o pe cea mai agresivă.

Dezvoltă-te cu amenintare pe cât posibil.

Mută fiecare piesă o singură dată în deschidere.

Plasează figurile pe un câmp de unde să bată în centru si pe care să aibă cele mai bune sanse de atac.

Mută numai unul sau doi pioni în fazele de început ale partidei.

Joacă cu figurile.

Dezvoltă figurile având în vedere controlul centrului, fie prin ocuparea lui, fie prin controlarea lui de la distantă, asa cum fac nebunii fianchetati.

Dezvoltă dama, dar aproape de casă, pentru a evita hărtuirea ei de către pioni si figuri usoare adverse.

Nu umbla după pioni în detrimentul dezvoltării.

Asigură-te de securitatea regelui făcând rocada devreme, de preferintă rocada mică.

Capablanca a sintetizat spunând: "Principalul este să-ti dezvolti figurile rapid; adu-le în joc cât poti de repede".

Si acum, să ne întoarcem la Flohr si Pitschak.

Prima mutare a albului fixează un pion în centru si eliberează două figuri.

1...♘f6

Îsi aduce calul regelui pe cel mai favorabil câmp si-l obligă pe alb să renunte la *2.e4*.

2.♘f3

Napier îsi aduce aminte că, în prima din mai multele lectii pe care le-a luat de la Steinitz, campionul mondial i-a spus: "Nu-i asa că pe fiecare flanc trebuie să mutati calul înaintea nebunului? Si stiti de ce?" Napier povesteste că a rămas nemiscat căutând un răspuns inteligent. Steinitz a continuat explicând: "Un bun motiv este acela că stiti cărui câmp îi revine calul înainte de a sti acelasi lucru despre nebun; certitudinea este de departe un prieten mai bun decât îndoiala".

2...e6

Negrul evită răspunsul direct *2...d5* cu care intră în liniile uzuale ale Gambitului Damei. Totodată, el deschide o diagonală pentru *♗f8*.

3.♘bd2

O manevră tipică a *♘b1* în atacul Colle; calul controlează câmpul critic *e4* fără a bloca coloana nebunului.

3...c5

Negrul loveste în pionul damei încercând să-si asigure controlul centrului. Această amenintare din flanc este aproape obligatorie în deschiderile cu pionul damei, căci negrul trebuie să disloce centrul alb.

Amenintarea imediată este *4...cd* astfel încât după recâstigarea pionului cu *5.♘d4*, albul rămâne fără pion în centru.

4.e3

Propteste pionul *d4* si deschide usa pentru *♗f1*.

4...b6

Negrul îsi sprijină si el pionul avansat si se pregăteste să fiancheteze *♗c8*.

5.♗d3

Mutare standard în acest sistem de atac: nebunul întăreste cu greutatea sa presiunea exercitată pe *e4* pregătind avansarea pionului *e3*, avansare care va deschide liniile pentru atacul figurilor din spate. De asemenea, nebunul poate bate la *h7*, o tintă tentantă în eventualitatea unei rocade negre pe acea parte.

5...♗b7

Rezolvă una din problemele principale ale negrului în deschiderile cu pionul damei-dezvoltarea eficientă a *♗c8*. Prin intermediul acestui fianchetto, nebunul comandă diagonala lungă a tablei si participă în lupta pentru controlarea câmpului *e4*, câmp strategic în sistemul de atac Colle.

6.0-0

Parte componentă a procesului dezvoltării, albul îsi apără regele de pericole si-si aduce turnul mai aproape de coloanele centrale.

6...♗e7

În ciuda aparentelor, plasarea *♗f8* la *e7* posedă o mare cantitate de energie latentă. El este destul de aproape de casă ca să ajute apărând regele si încă, este usor manevrabil către un post mai agresiv, dacă situatia o cere.

7.c4

Caracteristică sistemului Colle este linistita *7.c3* cu sprijinirea pionului *d4*. În acest fel, pionul *e3* este liber să avanseze si dacă negrul joacă indiferent când *...cd*, albul recuperează pionul cu *cd* si-si mentine un pion în centru.

Aparent ideea mutării din text este de a împiedica figurile negre să folosească câmpul *d5* ca punct de pivotare pentru deplasările lor pe tablă.

7...0-0

Negrul îsi vede linistit de aducerea în joc a tuturor figurilor. Dintr-o lovitură, turnul său apare în scenă în timp ce regele se face nevăzut.

8.b3

Cu scopul clar de a dezvolta nebunul la *b2*. Această fianchetare a nebunului nu este caracteristică sistemului Colle, dar poate că Flohr vrea să testeze o idee personală.

8...d5

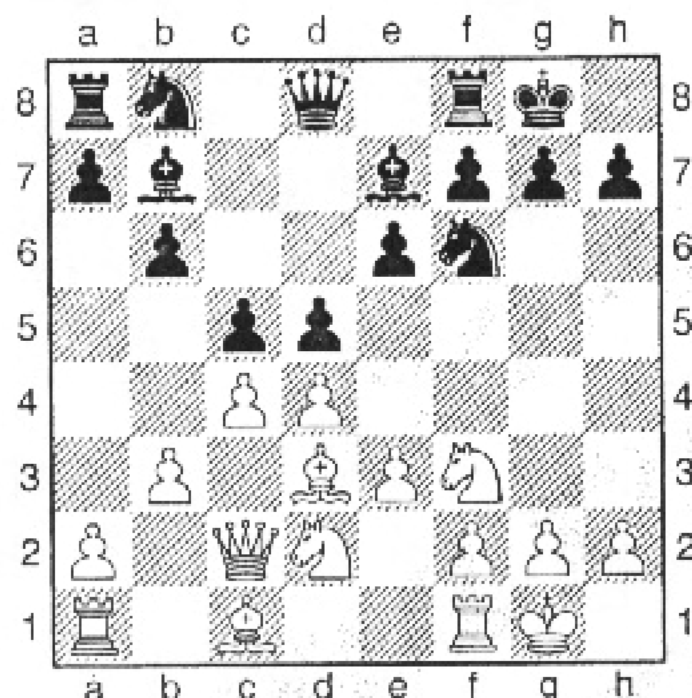
Negrul se foloseste de prilej ca să lupte pentru stăpânirea centrului.

El pune de asemenea capăt proiectatei avansări a pionului *e3*, căci bate câmpul critic *e4* cu calul, pionul si nebunul, în timp ce albul are doar două apărări. Este adevărat că diagonala nebunului din *b7* este blocată, dar aceasta numai pentru moment.

9.♕c2

Considerabil mai bună decât mutarea de fată era simpla dezvoltare a nebunului la *b2* pe care o pregătise cu mutarea sa precedentă.

Scopul lui *9.♕c2* este de a asigura controlul asupra lui *e4* si de a împiedica negrul să-si stabilească acolo un avanpost cu *9...♘e4*. Necazul este că această mutare permite negrului să preia initiativa si după aceea să dirijeze cursul evenimentelor.



9...♘c6!

O mutare puternică care îmbină dezvoltare, intentii agresive si profilaxie!

Dezvoltare, pentru că plasează imediat calul pe cel mai bun câmp. Agresiune, prin amenintarea calului de a se lansa la *b4* cu fortarea schimbului si eliminarea de pe tablă a periculosului *♗d3*. Profilaxie, prin împiedicarea lui *10.e4* după care ar urma *10...♘b4 11.♕c3 ♘d3 12.♕d3 dc* si negrul câstigă o figură.

10.a3

Albul trebuie să-si păstreze puternicul nebun din *d3*.

Din nefericire, timpul pierdut cu mutarea fortată a pionului, costă, după cum vom vedea.

10...cd

Negrul schimbă pentru a clarifica pozitia în centru si pentru a deschide coloana *c* în avantajul *♖a8*.

11.cd

11.ed nu este o solutie, căci răspunsul *11...dc* forta *12.♕c4* (altfel *d4* se pierde) si *12...Tc8* exercită o presiune neplăcută asupra centrului alb. O altă posibilitate, în locul mutării din text este *11.♘d4 ♘d4 12.ed ed 13.♕c4* (pentru a salva pionul *d4*) *♖c8 14.♕a4 ♗c6 15.♕a7* (sau *15.♕c4 ♕g2* si negrul câstigă usor) *♖a8* si negrul câstigă dama.

11...♕d5

Negrul prinde în năvod un pion cu această mutare, si ca si cum n-ar fi destul, preia si atacul.

Dama este în afară de pericol, căci figurile albe nu sunt destul de bine dezvoltate pentru a-i cauza vreun prejudiciu.

12.ed

Albul deschide pozitia pentru a obtine contrajoc. El speră să folosească coloana *e* pentru turnul său din *f1* si câmpul *e4* ca pivot pentru figurile sale.

Atractiva *12.e4* n-ar fi reusit prea multe, căci după *12...♕h5*, câmpul vital *e4* este ocupat de un pion, făcându-l indisponibil pentru manevrele figurilor, în timp ce negrul beneficiază de un pion trecut, pe coloana damei.

12...♘d4

Un atac asupra damei cu câstig de timp, căci albul trebuie să piardă o mutare retrăgându-si dama.

13.♕b1

Evident, *13.♘d4* nu merge, căci dama neagră se însurubează, cu mat instantaneu, în timp ce *13.♕b2 ♘f3+ 14.♘f3 ♕d3* costă o figură. La *13.♕c3* negrul joacă *13...♖fd8* urmată de *14...♖ac8* si din nou dama trebuie să-si afle scăparea fugind.

Mutarea din text a albului este probabil răul mai mic între rele mai multe.

13...♖fd8

Intensifică presiunea pe coloana *d*, în particular asupra *♗d3* a cărui viată este amenintată prin *14...♘f3+ 15.♘f3 ♕d3 16.♕d3 ♖d3*.

14.♘e1

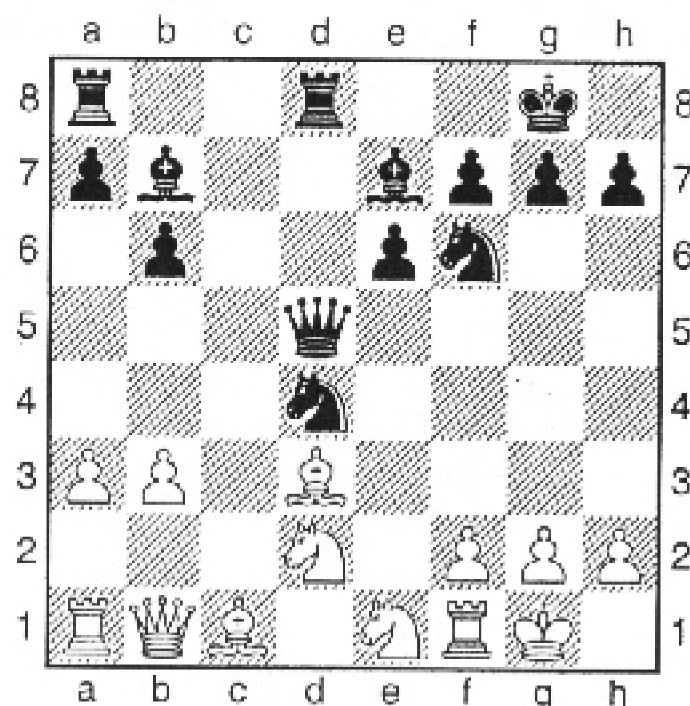
Calul apără atât nebunul cât si pionul vulnerabil de la *g2*. Împotriva mutării *14.♗c2* negrul

poate alege din temele de mai jos:

Simplificarea (având pion în plus) cu *14...♘c2.*

Cresterea presiunii, cu *14...♖ac8,* surghiunind *♗c2* pe prima linie.

Combinatia, cu *14...♘e2+ 15.♔h1 ♗a6* (amenintând să câstige calitatea după *16...♘c3*) *16.♖e1 ♘g4 17.♘e4 ♕e4! 18.♗e4 ♘f7* mat.



14...♕h5!

Această mutare din damă nu contine nici o amenintare vizibilă. Negrul amenintă să amenințe!

Negrul amenintă să întoarcă pe dos citadela pionilor cu dama sa ajutată de o figură usoară, prin, să spunem, *15...♗d6* sau *15...♘g4*. Aceasta ar constrânge unul din pioni să-si părăsească baza si să creeze o slăbiciune pe care negrul să o exploateze. Pionul avansat însusi, poate cădea, eventualitate în care se dechid bulevarde conducând la rege.

Această calcinare a fundatiilor este un proces interesant prin care o pozitie aparent puternic fortificată, devine vulnerabilă în caz de asalt.

15.♗b2

Albul nu are o mutare de apărare de nădejde (fiind vorba, mai ales, de amenintări nebuloase), asa că, continuă să-si dezvolte figurile. Cu cât are mai multe figuri în joc, cu atât sansele de a supravietui apropiatei furtuni sunt mai mari.

15...♗d6

Cu o amenintare simplă, dar de negresit: mat la prima!

Cum se apără albul?

Dacă *16.♘ef3, ♘f3+ 17.♘f3 ♗f3 18.gf ♕h2* mat.

Dacă *16.f4 ♗c5* (amenintând *17...♘e2++ 18.♔h1 ♘g3* mat) *17.♔h1 ♘g4 18.h3 ♕h3+* si mat la următoarea.

Dacă *16.h3 ♕e5* (din nou cu mat la *h2*) *17.g3 ♕d5* (acum încearcă *18...♕h1* mat) *18.f3 ♕g5* si jocul albului s-a făcut bucăti, bucătele.

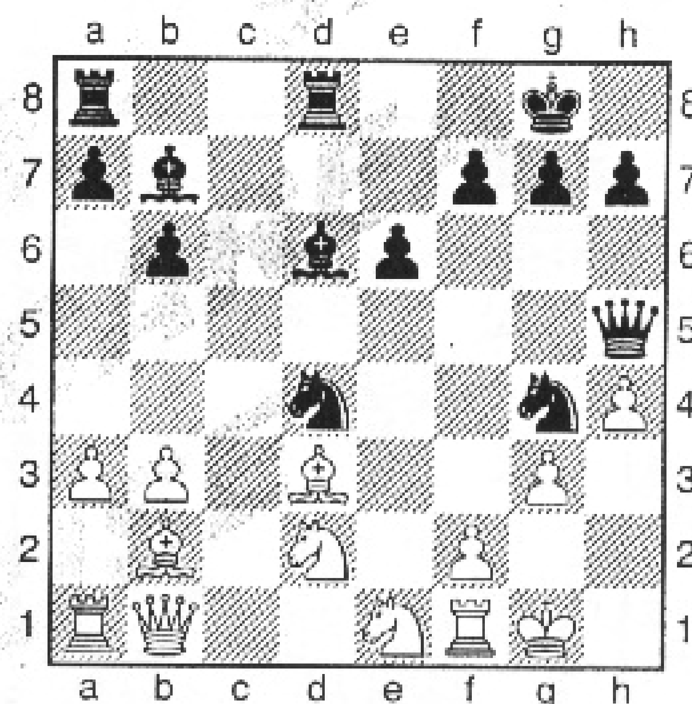
16.g3

Printr-un proces de eliminare, singura apărare, dacă există într-adevăr vreuna.

16...♘g4

Pionul *g2* a trebuit să păsească înainte. Acum, amenintarea de mat *17...♕h2+* fortează pionul *h2* să avanseze.

17.h4



Albul nu are altă mutare care să tină dama adversă afară - dar, o tine?

17...♕h4!

Strălucitor! Nu pentru că se oferă dama, ci fiindcă este un moment de maximă satisfactie în exploatarea sistematică si inteligentă a slăbiciunilor pionilor albi.

Negrul amenintă acum si cu mat la *h1*, pe lângă cel din *h2*.

18.Cedează.

Albul nu-si pune problema capturării damei, căci răspunsul *18...♗h7* mat, vine ca fulgerul.

PARTIDA NR. 12
DESCHIDEREA ENGLEZĂ
Alb Negru
Pitschak Flohr
Liebwerda, 1934

1.c4

În ciuda faptului că această mutare deschide drum unei singure figuri, în comparatie cu cele câte două figuri lăsate slobode cu *1.e4* si *1.d4*, Engleza este una din cele mai puternice arme din arsenalul albului. Ea face apel la cei cărora le place originalitatea din capul locului, căci ea permite manevrarea figurilor încolo si încoace fără să intre în conflict cu inamicul prea devreme. În multe variante ale acestei deschideri, albul nici măcar nu încearcă să rupă centrul.

El lasă negrul să-si maseze pionii si figurile în centru si apoi le atacă pe flancuri. El poate să-si fiancheteze nebunii, de exemplu, si să lovească centrul de la distantă, cu scopul de a-l submina.

Dacă albul se decide să-si tempereze cu precautie originalitatea, el poate trece din Engleză într-o variantă oarecare a deschiderilor pionului damei si să-si păstreze astfel pentru sine initiativa.

1...e5

Negrul se dezvoltă ca în vremurile bune de altădată; îsi plantează un pion în centru făcând loc la două figuri.

2.♘c3

Albul preferă să scoată o figură decât să avanseze un pion central. De fapt, după *2.d4 ed 3.♕d4 ♘c6*, dama trebuie să se retragă si pierde astfel o mutare. Sau, dacă *2.e4*, albul rămâne cu un pion *d2* înapoiat, iar *♗f1* nu poate trece pe *c4*.

2...♘f6

Negrul respectă ordinea mutărilor. Mutarea calului nu este o simplă mutare de rutină. Scopul ei este contracararea presiunii *♘c3* si pionului *c4* asupra câmpului *d5*.

3.g3

Cu intentia clară de a face loc *♗f1* la *g2*, de unde el va opera pe o diagonală lungă, acoperind de asemenea si *d5*.

3...d5!

Negrul îsi aeriseste jocul deschizând părtii noi pentru figurile de pe flancul damei. Totodată, pune sub semnul întrebării existenta pionului *c4*.

4.cd

Albul este fericit să schimbe un pion de flanc pentru unul central.

În acelasi timp, coloana *c* rămasă fără pioni albi, oferă perspective promitătoare pentru *♖a1*, atunci când va veni la *c1*.

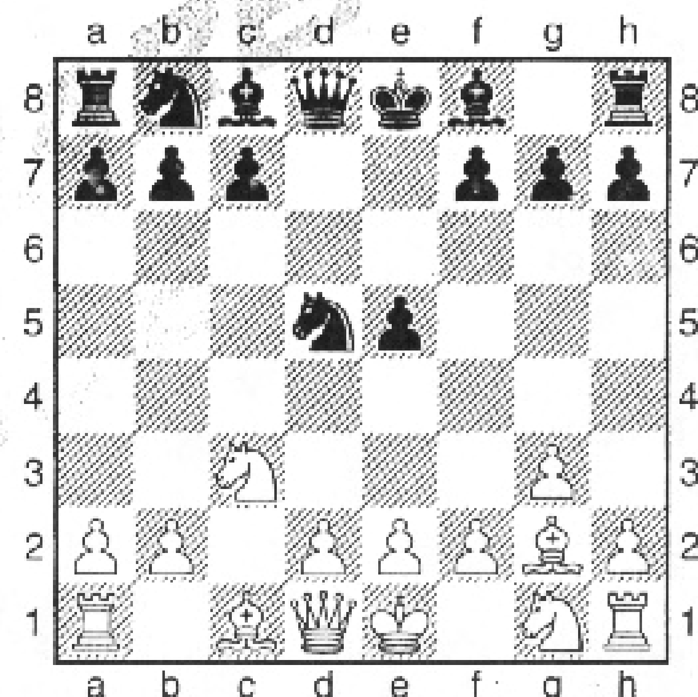
4...♘d5

Asemenea recuperări sunt practic obligatorii. O întârziere îi poate lăsa albului timpul necesar să si-l apere si să se agate de pionul în plus.

5.♗g2

Dezvoltă o figură cu câstig de tempo – cu atac la *d5*.

Pe vremuri, negrul ar fi răspuns probabil cu *5...♗e6* apărând calul si dezvoltând încă o figură. Jucătorii de azi privesc cu suspiciune chiar si cele mai firesti mutări, în lupta lor pentru aflarea adevărului (si de noi căi de câstig).



5...♘b6!

Nebunul poate să astepte! S-ar putea să fie nevoie de el pentru mai mult decât un simplu rol de apărător.

De asemenea, din locul său ciudat de avantajos, calul exercită multă influentă asupra câmpului central *d5* .Si mai contine nitică subtilitate miscarea calului, subtilitate de care maestrii moderni fac adesea uz. Calul foloseste în avantajul său fianchetarea nebunului alb si ia în stăpânire *c4*, ***un câmp slăbit prin absenta ♗f1.***

Fără să prefigurăm deznodământul, vă vom spune că, asa cum se va vădi, calul este minunat cumpănit pentru a da lovitura de knockout!

6.♘f3

Din nou o figură albă se dezvoltă cu amenintare - de această dată, împotriva pionului *e5*.

<u>*6...♘c6*</u>

Negrul se apără în maniera cea mai simplă si mai firească, asezându-si calul pe cel mai potrivit câmp.

În ciuda faptului că negrul are mai putine figuri în joc decât albul, jocul său nu este mai slab. El posedă un pion în centru si nebunii săi, desi încă nedezvoltati, au potente mari, căci domeniul lor de croazieră este mai întins decât al albului.

<u>*7.0-0*</u>

Albul nu sarjează, ci îsi face nevăzut regele si-si mobilizează unul din turnuri.

<u>*7...♗e7*</u>

Ca si în jocul precedent, pozitia discretă la *e7* a nebunului, este înselătoare; el este pregătit să respingă invadatorii si tot astfel, este în alertă, gata să se răsucească spre atac.

<u>*8.d3*</u>

Face loc *♗c1* să întindă o mână către joc.

<u>*8...0-0*</u>

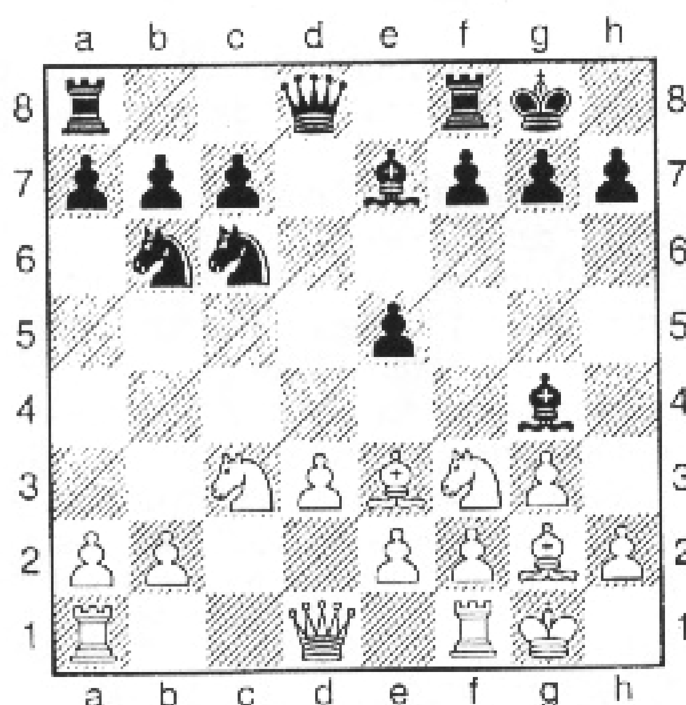
Îndepărtează regele de zona periculoasă si urcă turnul pe punte.

<u>*9.♗e3*</u>

Cu nebunul pe acest câmp, albul va fi capabil de *10.d4* si scapă astfel de apăsătorul pion negru din centru.

<u>*9...♗g4!*</u>

O mutare de dezvoltare excelentă, căci nebunul are un efect puternic constrictiv pe flancul regelui alb, ca si asupra proiectatei avansări a pionului *d3*.



Dacă albul încearcă *10.d4*, răspunsul *10...♘c4* este greu de contracarat. Dacă albul răspunde cu *11.♘e5*, atunci după *11...♘6e5 12.de ♘e3 13.fe* albul rămâne cu o colonadă rahitică de pioni pe coloana *e*. Sau, dacă albul joacă *11.♕c1* (pentru a-si apăra pionul *b2* si a recupera cu dama la *e3*), atunci *11...♘e3 12.♕e3 ed 13.♕e4 ♗f3* urmat de *14...dc* si negrul câstigă o figură.

Probabil, cea mai bună mutare a albului este *10.♘a4* pentru a-si lansa calul la *c5*, un câmp pe care albul trebuie să încerce să-l controleze în deschiderile pionului damei si în cele înrudite. Sau, el poate să-si continue dezvoltarea cu *10.♖c1*, si apoi să încerce manevra cu calul.

<u>***10.h3***</u>

O mutare impusă de dorinta de a face agasantul nebun din *g4* să-si declare intentiile - fie să bată calul, fie s-o ia din loc! Din nefericire, astfel de mutări, dictate mai mult de instincte decât de ratiune, au un efect păgubitor asupra pozitiei rocadate, fiindcă structura acesteia se subtiază. De îndată ce pionii de lângă rege se miscă, devin ei însisi obiect de atac, în ciuda buchetului de figuri ce-i înconjoară si apără.

<u>***10...♗h5***</u>

Nebunul se retrage un pas, dar mentine presiunea. În ciuda mobilitătii sale reduse, presiunea ce o exercită asupra pozitiei albului (si a psihicului acestuia) este mai supărătoare decât întoarcerea nebunului la *e6*, unde s-ar bucura de mai multă libertate, dar nu l-ar deranja cu nimic pe adversarul său.

<u>***11.♖c1***</u>

Cu scopul evident de a controla coloana nebunului si poate, pentru a initia un atac pe flancul damei.

O bună alternativă era *11.♕b3*, urmată atunci când erau posibile, de *♖ad1* si *d4* pentru a deschide coloana damei pentru turnurile sale si a obtine astfel ceva contrajoc în centru.

Atacul în centru este cel mai bun contrajoc împotriva unui atac advers pe flancul regelui.

<u>*11...♕d7*</u>

Fiecare trebuie să facă ceva! Dama face un pas înainte si ia în primire o diagonală lungă!

Un alt scop atins prin dezvoltarea damei este acela că linia întâia este pusă în întregime la dispozitia turnurilor. De acum, acestea se pot răsuci către centru, si obtine astfel controlul asupra celor mai importante coloane.

12.♘a4

Ideea albului este să creeze o diversiune prin amenintări pe flancul damei cu ♘c5, si să distragă astfel negrul de la alte preocupări. Împotriva unor mutări de apărare, de rutină, să spunem *12.♔h2*, negrul obtine un atac prin rostogolire cu *12...f5* si *13...f4* si pionul demolează formatia de pioni albi de pe flancul regelui.

12...♗f3

Albul este pus în situatia nefericită de a alege, fie să bată cu pionul si să rămână cu un pion *d3* izolat si slab, fie să bată cu nebunul si să piardă imediat un pion.

13.♗f3

Albul cedează pionul *h3*, fiind încredintat că îl va recâstiga la următorul schimb de figuri.

13...♕h3

După această captură, perspectivele de atac ale negrului sunt deosebit de promitătoare. Fără a fi chitibusar, el îsi poate imagina variantele de câstig ce încep cu *14...f5* urmată, fie de *15...f4* si distrugerea pionului *g3* (cheia structurii defensive), fie de *15...♖f6* urmată de răsucirea turnului către *g6* sau *h6*.

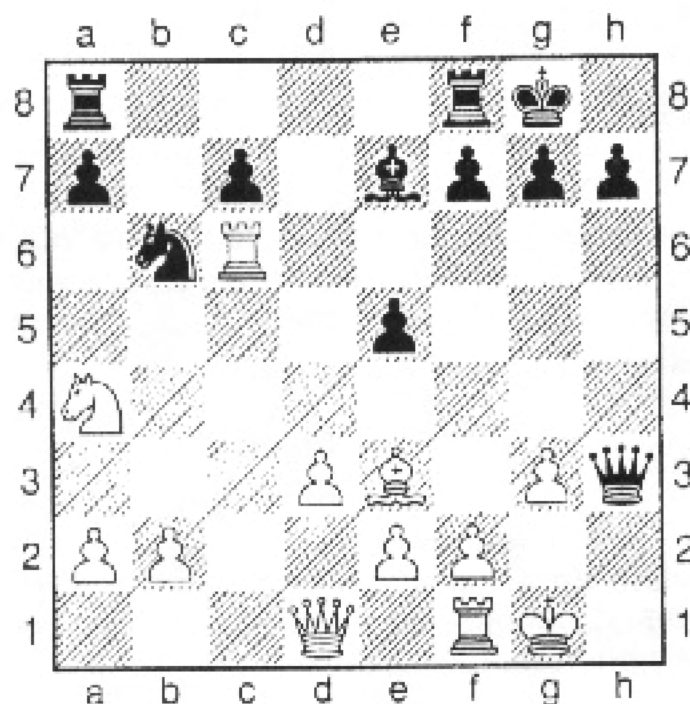
14.♗c6

Mai bună decât această recuperare de pion, era *14.♗g2*, cu alungarea damei din vecinătatea regelui alb.

14...bc

O mutare fortată, dar o obligatie agreabilă. Negrul este încântat să-i cânte prohodul acestui nebun de bătaie lungă.

15.♖c6



Egalitatea materială este restabilită, dar regele alb este în pericol; el simte în ceafă răsuflarea damei adverse.

15...♘d5!

O mutare formidabilă! Una din amenintările acestui cal minunat centralizat este *16...♘e3 17.fe ♕g3+ 18.♔h1 ♕h3+ 19.♔g1* si pozitia albului s-a năruit cu totul. O altă amenintare este *16...♘e3* urmată de *17...♘g4* si *18...♕h2* mat, dacă albul nu bate calul cu pionul din *f2*.

16.♕e1

O mutare incomodă, dar absolut necesară pentru a salva pionul din *g3* de la *16...♘e3 17.fe ♕g3+*. Dacă acest pion cade, regele nu poate rezista atacului.

Poate că albul intentiona să joace *16.♗c5* si după *16...♘f6* să mai pună pe foc, cu *17.♖f6 ♗f6 18.♗f8*, dar o fi văzut în ultima clipă contralovitura *16.♗c5 ♗c5 17.♘c5 ♘f6* si pentru a opri *18...♘g4* si *19...♕h2* mat, el trebuie să renunte la turn pentru cal, fapt ce poate duce la pierderea partidei.

16...f5!

Nu imediat *16...♘f6* căci *17.f3* respinge calul (remarcati cât de important este ca *g3* să fie apărat).

Cu ultima sa mutare, negrul pregăteste *17...f4 18.gf ♖f4 19.♗f4 ♘f4* si negrul dă mat la *g2*. Dacă albul nu ia pionul, ci joacă *18.♗c5*, negrul câstigă inteligent cu *18...f3* (amenintând *19...♕g2* mat) *19.ef ♘f4* (din nou tinteste matul) *20.gf ♖f5* si albul nu poate opri *21...♖h5* urmat de mat.

17.♗c5

Cu o sansă vagă de a rezista până la capăt, după *17...♗c5 18.♘c5 ♘f6 19.f3*, sau, dacă *17...♘f6*, cu *18.♖f6*.

Dacă albul încearcă să scape de obraznicul cal negru cu *17.♘c3*, negrul îsi continuă atacul cu *17...♘f6 18.f3 ♘h5* (concentrându-se asupra pionului vital din *g3*) *19.♗f2 ♗h4* (lovind iarăsi în pion) *20.gh ♘f5* si fortează matul pe *g2*.

17...f4!

Nu doar pentru a lovi în pionul *g3*, ci si pentru a deschide pârtie turnului spre *f5* si apoi *h5*, de unde să dea o mână de ajutor damei în execuţia matului.

18.♗e7

Albul schimbă, pentru a reduce numărul figurilor care îi persecută regele. El speră ca negrul

să ia simplu cu *18...♘e7* si calul pe noua sa pozitie este mai putin amenintător.

Dacă albul ar fi jucat *18.g4* pentru a nu lăsa turnul negru pe *f5*, atunci negrul avea la dispozitie trei căi facile de câstig:

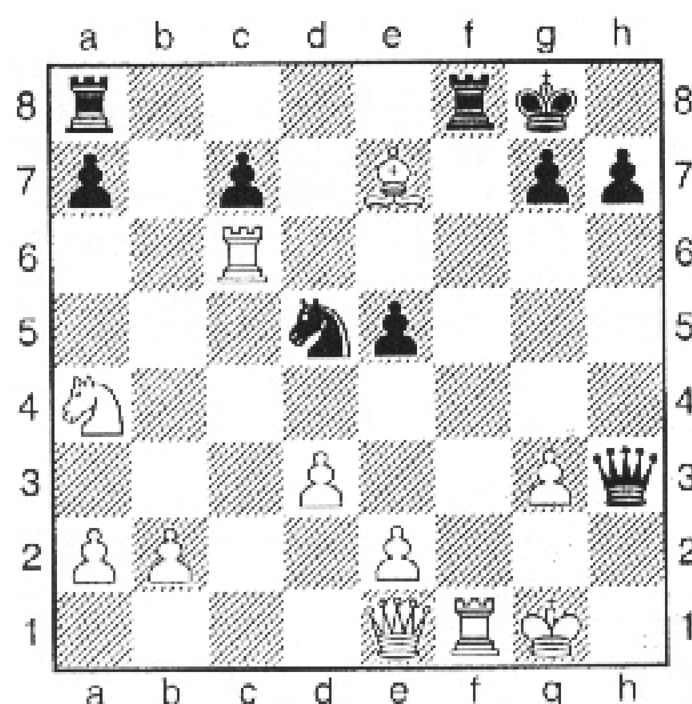
a) *18...f3 19.ef ♘f4* urmată de mat la *g2*.
b) *18...♛g4+ 19.♔h2 ♖f5* si mat cu turnul.
c) *18...♛g4+ 19.♔h2 f3 20.♖g1 ♛h4* mat.

18...fg

Cu o amenintare simplă si brutală: *19...♛h2* mat.

19.fg

Singurul răspuns.



19...♘e3!

Amenintă *20...♛g2* mat.

20.Cedează.

Nu există apărare; dacă *20.♖f2*, atunci *20...♛g3+ 21.♔h1 ♖f2* cu câstig usor, sau dacă *20.♖f8+*, atunci *20...♖f8 21.♛f2 ♖f2 22.♔f2 ♛g2+ 23.♔e3 ♛c6* si restul este treabă de începător.

Flohr se răzbună pentru partida pierdută anterior la Pitschak, adoptând tocmai tehnica cu care a fost înfrânt. El slăbeste pionii din jurul regelui rocadat, pentru ca apoi, să spulbere apărarea printr-un atac devastator.

PARTIDA NR. 13
APĂRAREA FRANCEZĂ
Alb Negru
Dobias Podgornîi
Praga, 1952

1.e4

Aceasta este una din cele mai bune căi de a începe ceea ce este si cursă si luptă: o cursă pentru a scoate figurile rapid pe câmpurile pe care ele au maximum de eficientă; o luptă pentru câstigarea controlului asupra centrului.

Dintr-o lovitură, pionul regelui acaparează un câmp central important si atacă alte două câmpuri, în timp ce dama si nebunul controlează alte nouă câmpuri.

1.e6

O mutare discret agresivă, care pregăteste disputarea centrului cu *2...d5*.

Această apărare are meritul de a evita multele deschideri convenabile albului, deschideri ce survin după replica firească *1...e5*.

2.d4

Despre o mutare similară, Philidor spune în lucrarea sa *"Sahul sub analiză"* următoarele: "Acest pion este împins touă câmpuri pentru touă motive importante: primul este să împietici nebunul regelui atvers să-ti atace pionul nebunului regelui; al toilea, să transferi puterea pionilor proprii către centrul tablei, cu consecinte notabile în transformarea unuia tin ei în tamă".

Putem încă să-i urmăm sfatul, tar nu si ortografia.

2...d5

Un atac asupra *e4* cu punerea imediată în discutie a suprematiei în centru.

3.♘c3

Din diversele posibilităti deschise albului (avansarea pionului regelui, apărarea acestuia sau schimbarea pionilor), acesta alege acea cale care îi permite dezvoltarea unei figuri si mentinerea presiunii.

3...de

Îi îngăduie temporar albului o mai mare libertate de actiune, dar negrul speră să joace ceva mai târziu *...c5* si să distrugă astfel enervantul pion *d4*.

4.♘e4

Efectuarea schimbului oferă albului usorul avantaj dat de calul centralizat si de pozitia pionului său *d4*.

4...♘bd7

Se pregăteste să apere calul din *g8* în ipoteza dezvoltării sale la *f6*. Dacă albul schimbă caii, atunci negrul rămâne cu cal la *f6*.

Dacă negrul ar fi jucat *4...♘f6*, atunci după *5.♘f6* negrul trebuie fie să-si frângă pionii de pe flancul regelui cu *5...gf*, fie să bată cu dama, cu riscul ca aceasta să fie necăjită ulterior de figurile usoare adverse.

O mostră a ceea ce s-ar putea întâmpla (după *4...♘f6 5.♘f6 ♕f6*), este această mică capcană: *6.♘f3 ♗d7* (cu intentia de a controla o diagonală centrală) *7.♗d3 ♗c6 8.♗g5 ♗f3 9.♕d2! ♕d4 10.♗b5+* si albul câstigă dama.

5.♘f3

Calul este pus la treabă în cel mai bun mod cu putintă - dezvoltarea pe *f3* de unde influenta sa asupra centrului este enormă, iar ca apărător al rocadei el nu are pereche.

5...♗e7

O mutare neutră de dezvoltare (ea scoate totusi o figură afară de pe ultima linie si înlesneste o rocadă timpurie), dar nu atât de bună ca uzuala *5...♘f6*.

Dacă negrul ar fi încercat fianchetarea nebunului damei (tentantă având în vedere calul alb descoperit), iată o capcană drăguță în care el ar fi putut păsi: *5...b6 6.♗b5 ♗b7 7.♘e5 ♗e4* (sau *7...♗c8 8.♗g5 ♘f6 9.♘c6* si câstigă dama) *8.♗d7+ ♔e7 9.♗c6!*, si negrul trebuie să piardă ceva material.

6.♗d3

Probabil mai abilă decât *6.♗c4*, dar ambele mutări plasează nebunul pe un câmp util, făcând totodată loc pentru efectuarea rocadei.

6...♘f6 (Cg-f6)

Negrul se pregăteste si el să facă rocada si să-si asigure regele, prin dezvoltarea (în sfârsit) calului regelui.

7.♕e2

Albul îsi dezvoltă o figură si îsi apără temeinic calul din centru cu dama si nebunul. Mutarea are un efect restrictiv mai pronuntat asupra pozitiei negrului decât *7.♘f6+ ♗f6* care permite negrului să initieze un atac asupra centrului alb cu *...c5*.

7...0-0

Regele îsi caută siguranta în coltul tablei.

Manevra simplă de degajare *7...♘e4 8.♗e4 ♘f6* nu este posibilă, căci *9.♗b7 ♗b7 10.♕b5+* urmată de *11.♕b7* câstigă un pion pentru alb.

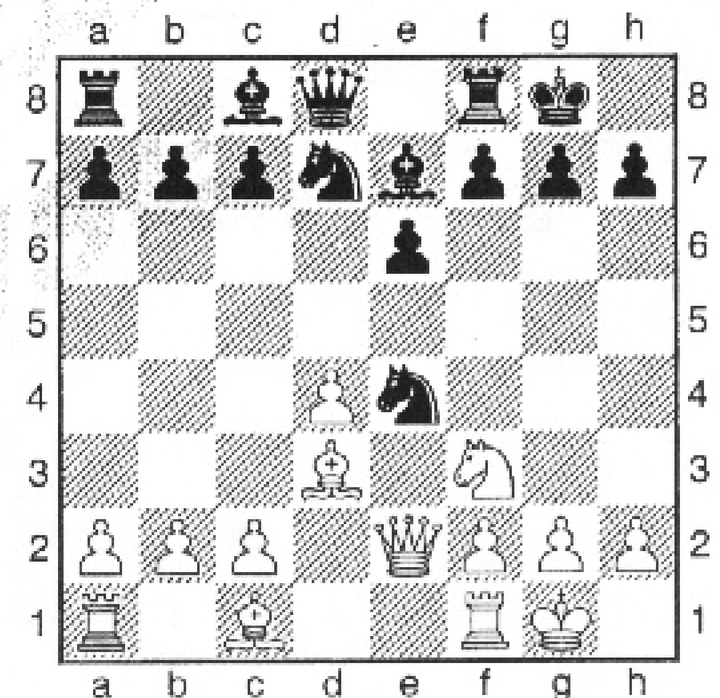
8.0-0

Spre deosebire de negru, regele alb nu fuge din calea unui pericol, ci lasă loc turnului să ia parte activ la joc.

Dimpotrivă, pozitia albului este atât de promitătoare încât oferă acestuia o linie bună de atac, cu *8.♗g5 ♘e4 9.♕e4 g6* (sigur nu *9...♘f6*, căci *10.♗f6* câstigă imediat) *10.h4* si albul poate face apoi rocada pe flancul damei si lua cu asalt bastioanele inamice cu pionii săi de pe flancul regelui.

8...♘e4

Negrul schimbă pentru a obtine loc de întors.



9.♕e4!

Preia controlul asupra evenimentelor, printr-o amenintare de mat! Ruptă de context, capturarea cu dama si centralizarea acesteia într-o pozitie expusă unde poate fi hărtuită de figuri usoare, este principial riscantă, dar negrul nu este aici în măsură să creeze probleme. El trebuie să facă tot posibilul să supravietuiască!

9...♘f6

În mod firesc, negrul nu doreste să avanseze niciunul din pionii săi de pe flancul regelui, de pildă

9...g6, decât atunci când va fi obligat s-o facă. Dar, este ceva în neregulă cu mutarea *9...♘f6* pe care tocmai a făcut-o? Nu aduce ea calul pe cel mai bun câmp posibil, evitând matul si alungând dama adversă, deblocându-si totodată si flancul damei?

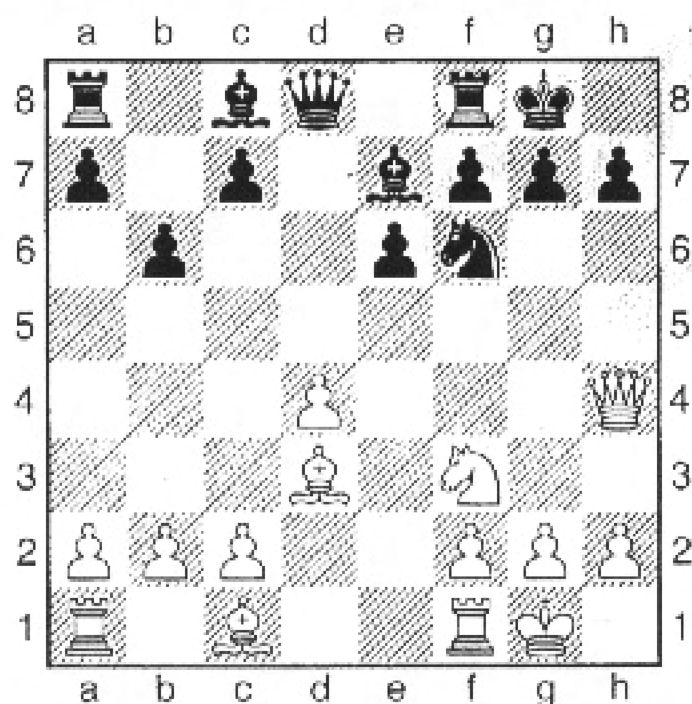
Ba da, mutarea realizează toate deziderateIe mai sus însirate si este în situatia dată, probabil, cea mai bună mutare posibilă. Cu toate acestea, este ciudat să constati că mutarea efectuată silit nu are efectul tonic asteptat asupra jocului ca atunci când ea este efectuată exclusiv din proprie vointă.

10.♕h4

De acum, *♘f6*, sigur bine plasat acolo unde se află, ***trebuie să rămână pe acel câmp pentru a împiedica matul.***

10...b6

Nebunul damei, blocat de prima mutare a partidei (*1...e6*) si împiedicat astfel să iasă pe flancul regelui, caută alte căi de a lua parte la luptă. Dezvoltarea sa la *b7* este atractivă, el asigurându-si astfel controlul unei diagonale centrale lungi.



11.♗g5!

Excelentă strategie! Albul atacă cea mai importantă figură defensivă, calul care împiedică matul. El amenintă în consecintă *12.♗f6 ♗f6 13.♕h7* mat.

Dar amenintarea este simplă si usor de parat. Negrul nu are decât să mute *11...g6* sau *11...h6*. Astfel încât, ce urmăreste oare albul?

Telul ascuns urmărit de alb este ***să forteze negrul să mute unul din pionii de pe flancul regelui*** pentru a evita matul. O miscare a oricăruia din acesti pioni creează o debilitate în structura defensivă, debilitate ce nu mai poate fi vindecată niciodată. Pionul care avansează nu mai poate fi niciodată retras pe fosta sa pozitie, lângă ceilalti pioni.

11...g6

În alternativa *11...h6*, albul poate alege între două continuări bune: *12.♗f6 ♗f6 13.♕e4* si amenintarea de mat câstigă un spectator nevinovat, *♖a8*, respectiv *12.♗h6 gh 13.♕h6 ♗b7 14.♖ae1* (amenintă *15.♖e5* si *16.♖g5* mat) *♗d6 15.♖e5! ♗e5 16.de* si câstigă (calul nu îndrăzneste să miste), căci *17.ef*, urmat de sah si mat.

12.c4

O mutare foarte bună! Pentru început, ea împiedică negrul să joace *12...♘d5* si să elimine prin schimburi figurile albe atacatoare. Ca perspectivă de atac, ea pregăteste avansarea pionului damei, care va lovi în structura de pioni adversi, mai precis, în pionul *e6*. Mai apoi, turnurile albului vor avea o coloană deschisă pe care să-si facă fără retineri intrarea.

12...♗b7

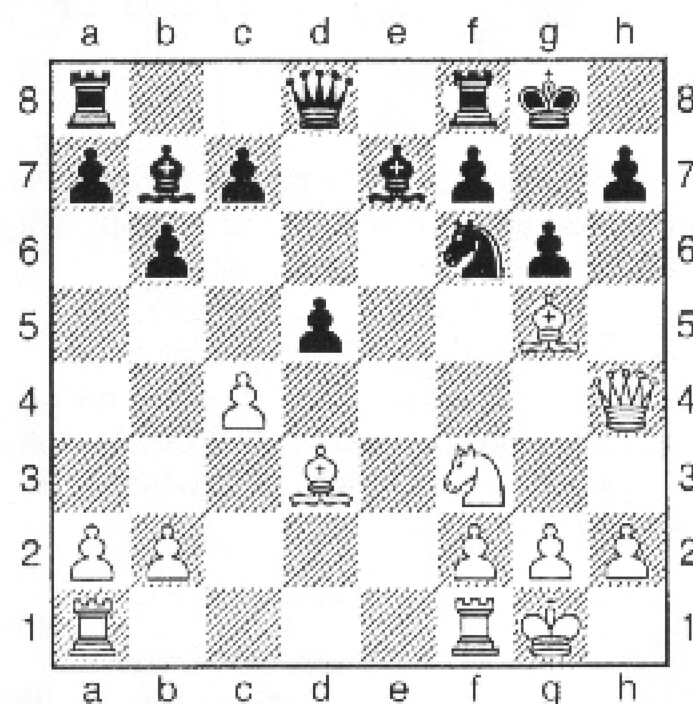
Negrul nu are contrajoc eficace. Cel mai bun lucru pe care-l poate face este să-si dezvolte figurile pe cele mai bune câmpuri si să înăsprească astfel lupta.

13.d5

Amenintă ca, după mutarea pregătitoare *14.♖ad1* să bată la *e6*, urmând ca după efectuarea schimbului, pionul din *g6* să rămână fără una din proptelele sale.

13...ed

Negrul pare să câstige un pion, căci dacă albul bate cu *14.cd*, răspunsul *14...♘d5*, pe lângă păstrarea pionului în plus, provoacă si un schimb de nebuni ce stirbeste tăisul atacului albului.



14.♖fe1!

O neasteptată *Zwischenzug* (mutare intermediară) cu amenintare de câstig imediat, dat de *15.♖e7 ♕e7 16.♗f6 ♕d6 17.♘g5 h5 18.♕h5! gh 19.♗h7* mat!

14...h6

Negrul oferă un pion pentru a devia una din figurile care presează cu atâta greutate asupra calului si nebunului.

Nimic bun nu aducea *14...♔g7,* încercare de a apăra calul, căci albul răspundea brutal *15.♗h6* cu câstigarea calitătii.

15.♕h6

Nu *15.♗h6* care face posibilă *15...♘e4* cu alungarea damei albe.

Albul plănuieste acum *16.♗g6 fg 17.♕g6+ ♔h8 18.♘d4* (amenintă să câstige cu *19.♘e6* sau *19.♘f5* sau *19.♖e3* urmat de *20.♖h3+*) *♕e8 19.♕h6+ ♔g8 20.♘f5 ♖f7 21.♗f6* cu câstig usor.

15...♘g4

Albul are câstig elegant în varianta *15...♘e4.* El joacă *16.♗e7 ♕e7 17.cd* (amenintă să captureze la mutarea următoare calul legat) *♗d5 18.♗e4 ♗e4 19.♖e4! ♕e4 20.♘g5* si negrul, fie pierde dama, fie este făcut mat.

Mutarea din text este bineînteles, o încercare de a alunga dama.

16.♕h4

Apără nebunul, atacă calul si amenintă să câstige cu *17.♗e7.* Greu de pretins mai mult de la o singură mutare!

16...♗g5

Întoarcerea calului la *f6* este o catastrofă: *16...♘f6 17.♖e7 ♕e7 18.♗f6* si albul atacă dama si amenintă *19.♕h8* mat.

17.♘g5

Din nou, acelasi refren – mat la *h7.*

17...♘f6

Negrul trebuie să joace cum i se cântă, aducându-si calul înapoi la *f6.* Si de această dată, negrul îsi plasează calul pe un câmp bun, dar fortat fiind de împrejurări.

18.♕h6

Mutarea are un efect si mai paralizant decât manevrarea turnului către *h3* prin *e3* .De exemplu, dacă *18.♖e3 ♖e8 19.♖h3 ♔f8* si regele scapă de un dezastru imediat.

După mutarea din text a albului, dacă negrul încearcă *18...♖e8* el cade în *19.♗g6 ♖e1+ 20.♖e1 fg 21.♕g6+ ♔h8 22.♘f7* mat.

18...d4

Pentru a împiedica *19.♖e3* si a oferi nebunului spatiu operativ mărit, pe diagonala lungă.

Cum va continua albul atacul?

Îsi poate el mobiliza rezervele fără mare pierdere de vreme? Sau va slăbi structura defensivă adversă astfel încât să nu mai poată rezista unui atac imediat? Există oare un indiciu în această ultimă întrebare? Da, într-adevăr!

Apărarea negrului este greu de imaginat fără ♘f6 care anulează matul pe *h7* si pionul *f7* care apără pivotul *g.* Dacă albul ar putea lovi în acesti doi apărători – amenintându-i, îndepărtându-i, deviindu-i, indiferent cum...

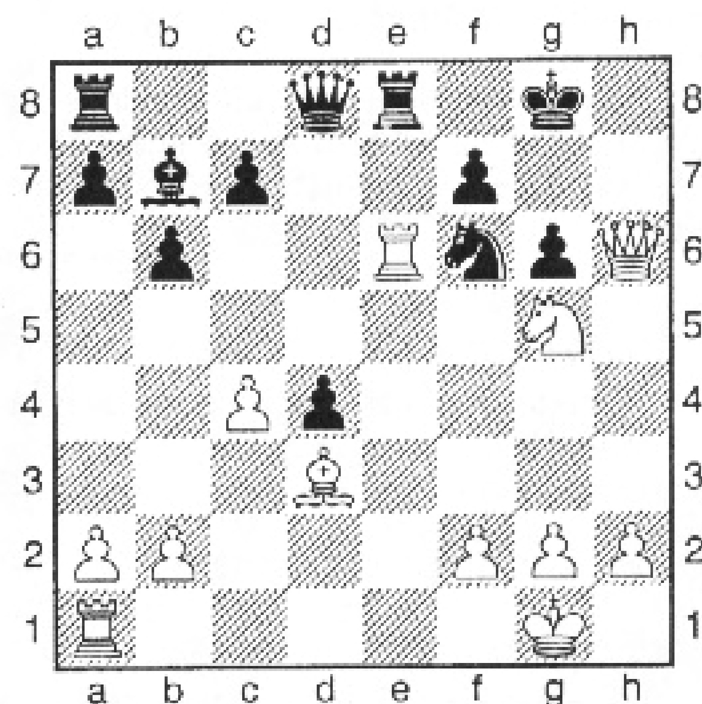
Da! Există o astfel de mutare – dar ea face parte din genul celor care par absurde la prima vedere!

Indicatie: un maestru ia în consideratie toate mutările care i-ar ***plăcea*** să le facă, si ***în special pe cele aparent imposibile.***

19.♖e6!!

Amenintă să ia calul si să dea apoi mat cu dama.

19...♖e8



Dacă negrul ar fi jucat *19...fe* ar fi urmat *20.♕g6+ ♔h8 21.♕h6+ ♔g8 22.♗h7+ ♔h8 23.♗f5+ ♔g8 24.♗e6+ ♖f7 25.♗f7* mat.

Este interesant de remarcat că senzationala mutare *19.♖e6* amenintă cu luarea ♘f6 exploatând în acelasi timp si faptul că pionul *f7* nu îndrăzneste să bată turnul si să lase pionul *g6* fără apărare.

Ultima mutare a negrului face loc regelui la *f8* în cazul în care albul va lua calul si va da apoi sah cu dama pe *h7*.

20.♗g6

Răzbate prin bariera de pioni! Amenintarea albului este simplă: *21.♗f7* mat.

20...Cedează.

Dacă *20...fe 21.♗f7* mat.

Dacă *20...fg 21.♕g6+ ♔h8 22.♘f7* mat.

Dacă *20...♕d7 21.♗h7+ ♘h7* (sau *21...♔h8 22.♕f6* mat) *22.♕h7+ ♔f8 23.♕h8* mat.

PARTIDA NR. 14
APĂRAREA FRANCEZĂ

Alb	Negru
Tarrasch	*Mieses*

Berlin , 1916

1.e4

Un start excelent în cursa pentru dezvoltarea figurilor, căci deschide imediat linii pentru damă si un nebun. Pionul regelui însusi participă la lupta pentru centru ocupând un câmp cheie si atacând alte două câmpuri, *d5* si *f5*.

1...e6

În ciuda aparentei sale umile, această mutare este mai agresivă decât sora ei mai mare *1...e5*.

Ideea negrului este să continue cu *2...d5* atacând centrul alb. El este apoi pregătit să răspundă la *3.ed* cu *3...ed*, mentinându-si astfel un pion în centru.

2.d4

Fireste! Albul îsi trage un alt pion în centru, transformând *e5* si *c5* în teren interzis figurilor negre. Între timp, dama si nebunul damei capătă mai multă libertate de miscare.

2...d5

Pune sub semnul întrebării existenta pionului *e4*! Albul poate să aleagă din mai multe răspunsuri viabile:

a) *3.ed* si simplifică.

b) *3.e5* si lantul de pioni creează crampe negrului.

c) *3.♘c3* (sau *3.♘d2* sau *3.♗d3*) apărând pionul si dezvoltând totodată o figură.

Prima metodă era preferată de Morphy, care iubea pozitiile deschise, care creau figurilor un orizont larg de atac. Astăzi, este mai rar întâlnită, căci după schimbul de pioni, pozitiile sunt egale si simetrice, iar dacă nu esti Morphy este dificil să scoti un atac din mânecă.

Mutarea cu efect paralizant *3.e5* are multi avocati, dar pledoaria împotriva acestui sistem spune că, lantul de pioni este rigid si usor de surpat. Negrul initiază un puternic contraatac la baza lantului de pioni cu *3...c5* urmat de *...♘c6* si *...♕b6* si albul trebuie să treacă în apărarea unui centru lipsit de flexibilitate.

Mai rămâne cea de-a treia cale care este simplă si în spiritul bunului simt în sah – sprijinirea pionului *e4* prin intrarea unei figuri în scenă.

3.♘c3

O mutare tipică Tarrasch; el alege acea metodă prin care-si continuă dezvoltarea mentinând si tensiunea în centru. În acest scop, el scoate un cal afară, apără pionul *e4* si amplifică presiunea pe *d5*.

3...de

Tarrasch dezavuează acest schimb de pioni, căci negrul cedează centrul fără nici o compensatie. Dacă rezultatele sunt un criteriu asupra valorii unei judecăti, atunci el a avut dreptate. Mieses a jucat cu negrele *3...de* de sapte ori si a obtinut două remize pierzând alte cinci partide.

4.♘e4

Acum albul are un cal excelent centralizat, *d4* apasă pe *e5* si *c5* si o structură superioară de pioni (un pion la *d4* contra unuia la *e6*) ce-i înlesneste o mai mare libertate de miscare.

4...♘d7

Intentionează să apere miscarea calului din *g8* la *f6*. Dacă negrul joacă *4...♘f6* de îndată, albul poate, fie să-i aplice o legătură aducătoare de necazuri cu *5.♗g5*, fie să schimbe caii pe loc. Negrul va lua, fie cu dama, aducând-o prea devreme în joc, fie cu pionul *5...gf* si flancul regelui este rupt.

5.♘f3

Acesta este locul pe care *♘g1* este cel mai folositor, si atunci, de ce să nu-l plasăm acolo de îndată?

Nici chiar cei mai mari maestri nu joacă din deschidere mutări senzationale, bizare sau "strălucitoare" doar din dorinta de a face altfel decât toată lumea, sau din dorinta de a-i impresiona pe altii cu capacitatea lor de a găsi mutări extraordinare în pozitii banale. Ei se multumesc să-si dezvolte cu

rapiditate figurile, plasându-le pe câmpuri de pe care acestea operează cu maximum de eficientă si apoi asteaptă Natura să-si urmeze cursul. Când totul va fi copt pentru joc combinativ, sortii vor fi de partea acelui combatant care posedă o dezvoltare superioară.

5...♘gf6

O mutare sănătoasă de dezvoltare. Calul regelui stă pe locul cel mai nimerit pentru puterile sale si contestă suveranitatea calului alb din e4, încercând să preia controlul asupra centrului.

6.♗d3

Decât să se retragă, albul preferă să-si apere calul dezvoltând încă o figură. În eventualitatea unui schimb, albul va rămâne cu o figură în centru.

6...♗e7

Nebunul este bine plasat la e7 si puntea este liberă pentru o rocadă timpurie. O alternativă interesantă este 6...♘e4 7.♗e4 ♘f6 8.♗d3 si timpul pierdut prin retragerea nebunului compensează tempoul pierdut de negru la 3...de.

7.0-0

Regele se ascunde în dosul unui zid de pioni în timp ce turnul se îndreaptă către zări de soare pline (coloana e semideschisă).

7...♘e4

Negrul schimbă pentru a-si degaja pozitia suprapopulată si a oferi figurilor de pe flancul damei oxigenul atât de necesar.

8.♗e4

Albul îsi instituie monopolul asupra importantelor câmpuri centrale, iar negrul se vede nevoit să facă toate eforturile necesare atingerii egalitătii în zonă.

8...♘f6

Acest câmp este întotdeauna bun pentru un cal, iar în cazul de fată, calul se instalează câstigând un tempo datorită atacării nebunului neapărat din e4.

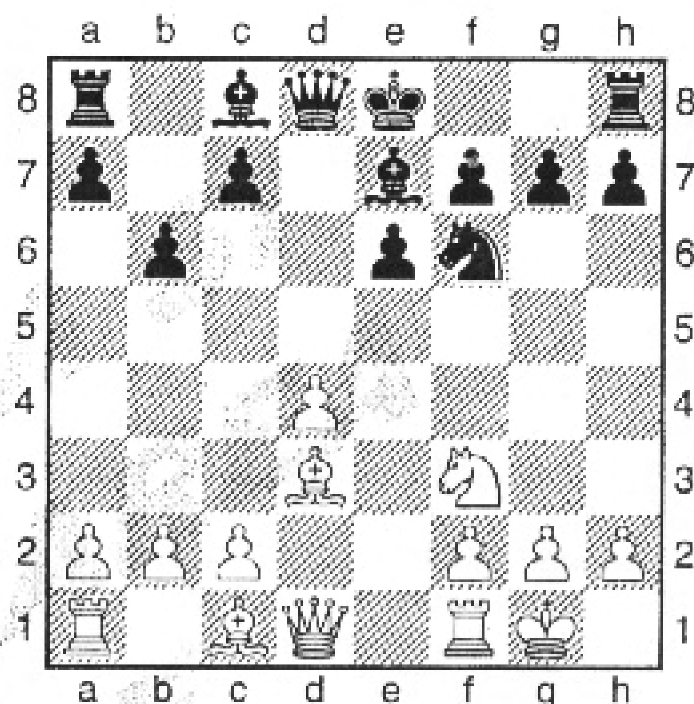
9.♗d3

Acest nebun mobil este prea valoros pentru alb ca să-si permită să-l schimbe.

Orice astfel de tranzactie este în folosul negrului, căci reducerea numărului de figuri aflate în dispută, nu face decât să diminueze din presiunea exercitată asupra sa.

9...b6

Lesne de înteles, negrul vrea să-si vadă ♗c8 transpirând si intentionează să-l dezvolte la b7. Este totusi periculos să procedezi astfel înainte de a fi făcut rocada. Riscului de a primi un sah pe diagonală care să oblige regele să mute si să-si compromită rocada i se adaugă si posibilitatea ca albul să-si planteze calul la c6, câmp slăbit prin avansarea pionului b.



10.♘e5!

Un avanpost minunat pentru cal, o mână de fier limitând ambitiile expansioniste ale negrului.

10...0-0

Negrul îsi dă seama că 10...♗b7 este repudiat de 11.♗b5+ la care el poate răspunde cu 11...♔f8 pierzând avantajele rocadei, sau cu 11...c6 si pierderea unui pion.

Ar fi o prostie fireste, să înhate un pion cu 10...♕d4 si să-si piardă dama prin descoperire după sahul 11.♗b5+.

11.♘c6

Albul se instalează de îndată pe câmpul slab, dorind schimbarea ♗e7.

Dar, de ce să renunti la cal, care după cum spuneam cu o clipă în urmă, ocupa un avanpost minunat-pentru un nebun ce nu face rău nimănui?

Există cel putin trei argumente pro:

Schimbul l-ar lipsi pe negru de unul din nebuni si simpla posesiune a perechii de nebuni oferă o armă formidabilă de atac, indiferent cât de banală este pozitia.

Reducerea fortelor aflate în conflict conferă o putere dinamică mărită perechii de nebuni, oferindu-

le mai mult spatiu de manevră. Dacă tabla este mai pustie, ei pot mătura mai bine zona, operând unul pe diagonale albe si celălalt pe diagonale negre.

Al treilea argument este mai degrabă subtil: flancul regelui negru este viguros apărat de ♘f6, iar acesta de ♗e7 si ♕d8. Pentru a se lega de cal, fiindcă în eventualitatea unui atac pe flancul regelui, el trebuie distrus – albul îndepărtează în prealabil pe unul din apărătorii fermi ai calului, ♗e7.

Plasarea damei în locul nebunului, ar face din legarea calului o legătură cu perspective si foarte greu de rupt.

11...♕d6

La fel de bună ca orice altă mutare pe care dama o poate face.

12.♕f3

O *Zwischenzug* foarte importantă. Ea este mai tare decât precipitata *12.♘e7+* si–l determină pe negru să–si schimbe planurile. Să analizăm ambele mutări:

Dacă albul joacă *12.♘e7+*, atunci după *12...♕e7, 13.♕f3* atacă turnul. Turnul scapă de damă alunecând la *b8* si cu mutarea următoare *14...♗b7*, dama este alungată de pe diagonala lungă unde nebunul negru rămâne stăpân.

După mutarea din text, *12.♕f3*, negrul este amenintat cu (*13.♘e7+ ♕e7 14.♕a8*) pierderea unui turn. De această dată, turnul nu poate fugi de damă, căci câmpul de fugă *b8* este bătut de ♘c6, iar răspunsul *12...♗b7* (cu imixtiunea nebunului prin dezvoltarea sa pe diagonala lungă) esuează după *13.♘e7+ ♕e7 14.♕b7* si albul câstigă o figură.

12...♗d7

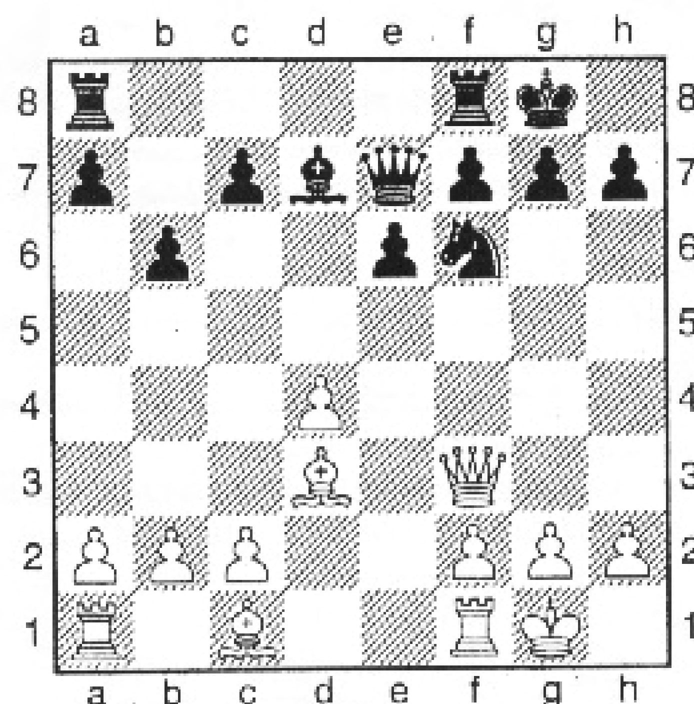
Corolarul celor mai sus expuse este faptul că pentru a–si salva turnul, nebunul negru trebuie să se multumească să mute la *d7* unde perspectivele sale sunt îndoielnice.

13.♘e7+

Strategic, această mutare este un triumf pentru alb. El rămâne cu perechea de nebuni contra cal si nebun, nebunul negru a fost obligat să ocupe un câmp nefavorabil, iar albul a rămas în posesia diagonalei centrale lungi.

13...♕e7

Negrul bate, trăind cu impresia că pozitia sa, desi defensivă, este îndeajuns de solidă.



14.♗g5!

O legătură zdravănă care paralizează calul. Înainte de a trece mai departe, să trecem în revistă oferta.

Efectuând doar mutări simple de dezvoltare, atât si nimic mai mult, albul are avantajul tactic al perechii de nebuni, o pozitie de ansamblu mai bună, mai multe figuri în joc si o initiativă de durată.

Mai multe figuri în joc? Da, căci dama si nebunii săi sunt plasati ***activ***, pe când calul negru este paralizat, dama trebuie să vegheze calul (sau să piardă un pion dacă nebunul bate în *f6*), iar nebunul său are mobilitate redusă, închis fiind spre flancul regelui de propriul său pion *e6*. Pozitia pionilor centrali este si ea favorabilă albului, pionul său *d4* având un cuvânt mai greu decât cel negru din *e6*.

Albul plănuieste acum să creeze o breșă în alinierea pionilor ce adăpostesc regele negru, jucând surprinzătoarea, dar logica *15.♕e4*. Negrul nu poate răspunde cu *15...♘e4*, căci după *16.♗e7* (atacă două figuri) ♖fe8 *17.♗e4* el nu are timp să ia nebunul, fiindcă ♖a8 este în priză. Ideea mutării *15.♕e4* nu este de a determina negrul să înhate dama, ci prin amenintarea *16.♗f6 ♕f6 17.♕h7* mat, să–l oblige să avanseze *15...g6*. Consecinta avansării pionului va fi subtierea structurii defensive ce protejează regele, îndepărtarea unuia din reazemele calului legat si beneficiul pentru alb, al unor puncte de intrare pe câmpurile negre slabe *f6* si *h6* rămase fără supravegherea pionului *g*. De exemplu, o posibilitate este următoarea: *15.♕e4 g6 16.♕h4* (atacă calul) ♔*g7 17.♗h6+* si albul câstigă calitatea.

14...♖ac8

Turnul iasă din bătaia focului, astfel că la *15.♕e4 ♘e4 16.♗e7 ♖e8*, el obtine egalitatea materială.

Ca perspectivă, negrul intentionează să continue cu *15...c5* luând în piept centrul alb de pioni si deschizând coloana *c* pentru turnul său.

15.♖fe1

O mutare folositoare de dezvoltare, de pregătire si cu efect restrictiv asupra adversarului.

Ea aduce turnul în capul unei coloane jumătate deschise.

Ea împiedică orice încercare a negrului de a se degaja prin deschiderea cu forta a coloanei *e*.

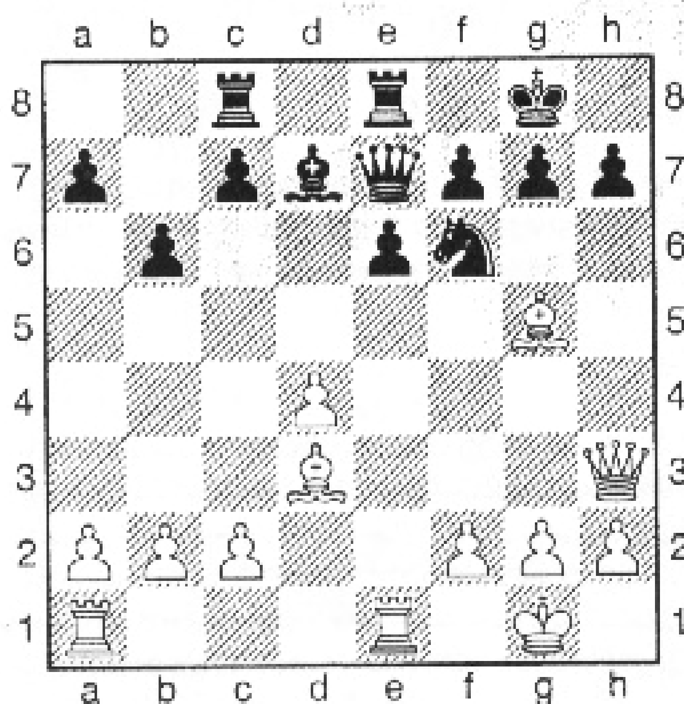
Înlesneste folosirea turnului într-un atac pe flancul regelui, ceva de genul *16.♕h3* (din nou amenintă să câstige cu *17.♗f6*) *h6 17.♗h6 gh 18.♕h6* si turnul intervine decisiv prin *e5* si *g5* pentru a executa matul.

15...♖fe8

Eliberează un câmp pentru rege. Negrul abandonează proiectata *15...c5*. Împotriva acesteia din urmă, Tarrasch intentiona (potrivit propriilor sale comentarii) să joace *16.♕h3* (amenintând *17.♗f6*) *h6 17.♗h6 c4 18.♗g7 ♔g7 19.♕g3+ ♔h8 20.♕h4+ ♔g7 21.♕g5+ ♔h8 22.♕h6+* (frumos zigzag al damei) *♔g8 23.♖e5* si mat rapid ulterior. Sau, dacă după *17.♗h6 gh 18.♕h6 cd* (pentru a contracara *19.♖e5* cu *19...♖c5*) *19.b4!* (pentru a opri turnul să intervină) si apoi *20.♖e5* si câstig usor.

16.♕h3!

Mutarea câstigătoare, desi se pare că albul a jucat deja un sir lung de mutări câstigătoare.



Presiunea asupra pionului *h7* s-a dublat acum si albul amenintă să-l câstige fie cu *17.♗f6* urmată de *18.♕h7+*, fie luându-l simplu imediat cu nebunul, căci calul negru fiind legat nu îndrăzneste să bată, iar regele nu poate nici el să se atingă de nebun.

Cum se va apăra negrul de amenintările albului?

Dacă *16...h6 17.♗h6 gh 18.♕h6 ♕f8* (altfel *19.♖e5* duce la mat) *19.♕f6* si albul, cu doi pioni în plus, câstigă usor.

Dacă *16...g6* (salvează pionul *h*, dar deposedează calul de un sprijin excelent) albul câstigă cu *17.♕h4 ♔g7 18.♖e4* urmată de *19.♖f4* si turnul dă si el în calul lipsit de ajutor.

Dacă *16...e5* (cu atac prin descoperire asupra damei) *17.♗f6 ♗h3* (sau *17...♕f6 18.♕d7* si albul câstigă o figură) *18.♗e7* si albul are o figură în plus.

Si, în sfârsit, dacă *16...c5 17.♗h7+ ♔f8 18.♗e4* (amenintând un sah devastator la *h8*) *♔g8* si negrul, cu un pion în minus este încă în defensivă.

Această temă cu variatiuni este plăcută – mai ales dacă esti partea care câstigă!

16...♕d6

Speră că *17.♗f6 gf 18.♕h7+* cu câstigarea unui pion, va aduce albul la sentimente mai pioase.

17.♗f6

Elimină singurul apărător din vecinătatea regelui negru si...

17...gf

...dezrădăcinează pionul *g*, expunând regele.

18.♕h6

Împiedică instantaneu regele să fugă. Ideea este de a-i închide accesul către *f8* si a-l supune unor amenintări mortale. După mutarea din text, un *modus operandi* ar fi *19.♗h7+ ♔h8 20.♗g6+ ♔g8 21.♕h7+ ♔f8 22.♕f7* mat.

Dacă poti juca acest gen de mutare (*18.♕h6*), ca cea pe care tocmai a făcut-o albul, înseamnă că esti cu o clasă peste un jucător mediu. Cei mai multi jucători tineri (în sensul sahului) au tendinta de a da sah una într-una până ce regele moare, ca să constate după ceva semănând cu *18.♕h7+ ♔f8 19.♕h8+ ♔e7* că regele a scăpat si atacul a expirat. Si ceea ce este încă si mai rău, atât dama cât si pionul damei sunt în priză si a le salva pe amândouă cu *20.♕h4*, permite negrului să răspundă cu *20...♖h8* si dintr-odată albul este aruncat în defensivă!

18...f5

Închide diagonala de atac a nebunului.

19.♖e3

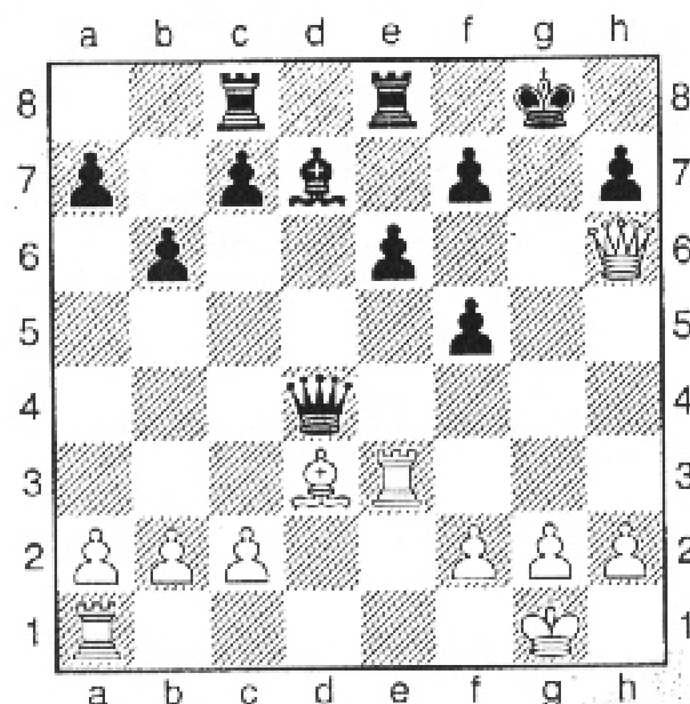
Amenintă evident un sah la *g3*, urmat de mat, iar pentru a-l împiedica, negrul trebuie să sacrifice dama. Remarcati că ocuparea coloanei *e* partial deschisă, de către turn, se justifică prin folosirea convenabilă a câmpului *e3* ca statie de

transfer ce permite răsucirea turnului către coloanele deschise de pe flancul regelui.

19...♕d4

Supraveghează *g7*, astfel ca după *20.♖g3+ ♔h8*, albul să nu mai poată da sah cu dama.

Dacă în locul mutării din text, negrul juca *19...f6* (încercând să fugă cu regele) *20.♖g3+ ♔f7 21.♕g7* mat. Sau, dacă *19...♔h8 20.♖h3*, obligatoriu *20...♔g8* si *21.♖g3+* este fatal.



20.c3!

O minunată *coup de repos*!

Negrul este neajutorat: dama sa nu îndrăzneste să părăsească diagonala ce conduce la *g7* si dacă *20...♕g7 21.♖g3* leagă dama, în timp ce *20...♕h8* nu tine, căci *21.♖g3+* si singurul loc de scăpare al bietului rege, este ocupat de către propria-i damă!

20...Cedează.

Această partidă a primit un premiu de frumusete.

PARTIDA NR. 15
RUY LOPEZ

Alb	Negru
Alehin	*Poindle*

Simultan, Viena, 1936

1.e4

Cu prima miscare, albul pune piciorul în centru si începe dezvoltarea figurilor de pe flancul regelui.

1...e5

Negrul trebuie să-si încartiruiască si el un pion în centru, împiedicând totodată albul să joace lejer *2.d4*.

Si dacă totusi albul mută *2.d4*? După *2...ed 3.♕d4 ♘c6 4.♗e3 ♘f6 5.♘c3 ♗b4* negrul are trei figuri în joc si o dezvoltare promitătoare.Este adevărat că albul are un pion în centru, dar el are nevoie de îngrijire statornică, dama albă pierzând pe interval timpi valorosi. Pe scurt, după *1...e5*, albul poate juca *2.d4*, dar nu spre binele său.

2.♘f3

Calul este plasat fără întârziere pe cel mai eficient câmp al său în deschidere. Mutarea limitează posibilitătile adversarului de a-si alege răspunsul, căci el trebuie să facă ceva care să contracareze amenintarea , înainte de a-si căuta de treburile sale.

2...♘c6

Cea mai bună apărare pentru pion.

Dezvoltarea calului este firească si amenintării albului i se răspunde fără întârziere.

3.♗b5

Cea mai tare mutare posibilă, caracteristică Partidei Spaniole, cea mai puternică din deschiderile pe flancul regelui. Asa cum spunea Reuben Fine "Unul din motivele pentru care Spaniola este asa de tare, este acela că cea mai firească secventă de mutări conduce către o pozitie ideală pentru alb".

3...♘f6

Negrul îsi scoate celălalt cal către centru si atacă pionul *e4*.

Lasker era un partizan declarat al acestei mutări, dar teoria modernă înclină să intercaleze *3...a6* pentru a determina nebunul să-si declare intentiile, iar dacă nu bate *♘c6*, să-l disloce de pe frumoasa pozitie pe care se află, după care negrul va muta *4...♘f6*.

4.0-0

La obiect; regele se face nevăzut, departe, în siguranță, iar turnul său este activat.

4...♘e4

Este aceasta o mutare bună? Opinia lui Lasker era următoarea: "Dacă ești conștient că nu violezi niciuna din regulile general acceptate ale șahului, atunci trebuie să accepți oferta unui pion important, respectiv *c, d, e, f*. Dacă nu o faci, de regulă, pionul pe care l-ai refuzat îți va crea multe neplăceri."

5.d4

Mai tare decât *5.♖e1*. Pionul *e5* este atacat de două ori și se deschid linii pentru damă și nebunul damei.

5...♘d6

Nebunul alb trebuie să aleagă între a bate ♘c6 sau a se retrage.

Mai simplu ar fi fost *5...♗e7* dezvoltând o nouă figură și nu mutând o aceeași figură pentru a doua oară. Negrul nu trebuie să se agate de pionul în plus, ci trebuie să continue să-și aducă figurile la joc.

6.de!

Inițiază un atac greu de contracarat. Mutarea este mai tare decât *6.♗a4* care lasă negrului timp să răspundă *6...e4* cu contrajoc.

6...♘b5

Drumurile calului îl fac pe negru să piardă timp prețios, căci calul a făcut patru mutări pentru a lua un nebun ce a făcut o singură mișcare.

7.a4

Albul atacă calul imediat, pentru a-și recupera figura pierdută.

7...♘d6

A cincea mutare cu același cal! Mai mult ca sigur, albul are un atac puternic în schimbul pionului *e5* pe care intenționează să-l sacrifice.

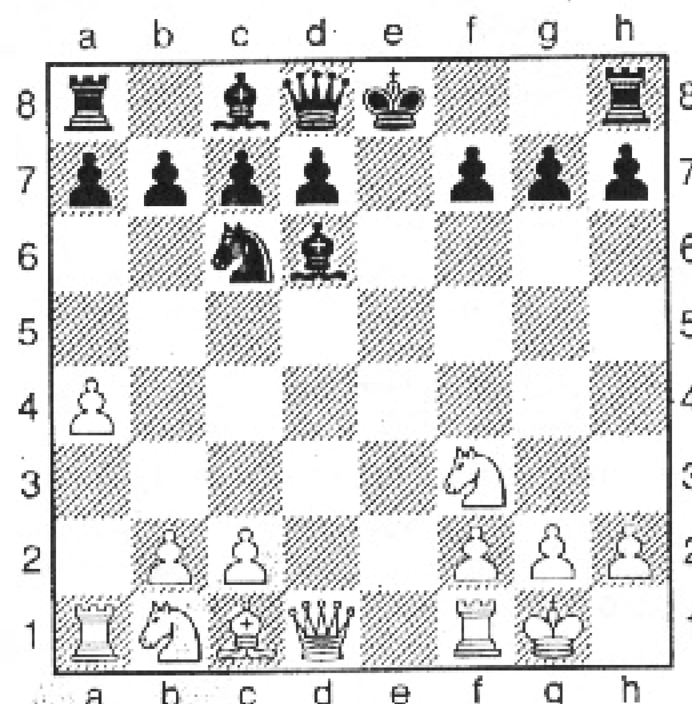
Negrul ar fi trebuit să mute *7...d6*, după care are șanse de egalitate.

8.ed

Primele dividende pentru alb se materializează sub forma unei coloane centrale deschise ce conduce direct la regele negru!

8...♗d6

O alegere neplăcută, pentru că nebunul blochează pionul *d7*, dar oricum mai bună decât *8...cd*, după care poziția negrului ar fi și mai incomodă.



9.♘g5!

Superioară mutării firești *9.♖e1+*. Mutarea este după cum vom vedea și energică și subtilă.

Parte din subtilitatea ei este dirijată împotriva rocadei negrului. Albul va juca în acest caz *10.♕d3* amenințând *11.♕h7* mat. Negrul va fi obligat să răspundă *10...g6* (nu *10...f5 11.♕d5+ ♔h8 12.♘f7+* și câștigă calitatea) slăbindu-și formația defensivă de pioni. Odată stricată alinierea pionilor, regele devine vulnerabil în eventualitatea unui atac direct.

9...♗e7

O mutare interesantă. Retrăgându-se, nebunul atacă ♘g5 și deblochează totodată pionul *d7*.

Negrul speră fie să determine calul să se retragă, fie să schimbe figuri, scăpând astfel de calul agresor.

10.♕h5!

En avant! Amenințarea directă de mat ascunde scopul real al acestei mutări.

Ultimele două mutări ale albului sunt mutări de începător - sau poate de mare maestru! Calul a mutat de două ori pentru a însoți dama într-un atac despre care cartea spune că este prematur, căci dezvoltarea albului este doar la început. De ce violează Alehin principiile elementare ale deschiderilor?

Pentru că dezvoltarea de rutină ("Scoate-ți frumos figurile la joc și eu o să fac la fel cu ale mele.") i-ar lăsa timp negrului să-și reorganizeze poziția. Negrul a săvârșit câteva erori (de pildă, a mutat de cinci ori un același cal în deschidere!) și modalitatea de a pedepsi aceste greșeli este să-l

hărtuiesti în permanență - să-i creezi în continuu probleme pentru a nu-i lăsa timpul necesar să-si revină. Dacă în acest scop trebuie să faci mutări neconventionale, menite să exploateze slăbiciunile din pozitia adversarului, atunci fă acele mutări neortodoxe! Mutările sunt bune sau rele numai în raport cu efectele lor asupra pozitiei concrete de pe tablă!

10...g6

Există altă alternativă?

Dacă negrul face rocada încercând să evite *11.♕f7* mat, atunci cade în *11.♕h7* mat. Dacă schimbă cu *10...♗g5*, atunci *11.♗g5* fortează *11...♘e7* si legătura *12.♖e1* îi aduce albului, pentru început, o figură în plus!

11.♕h6!

Albul îsi ancorează dama de îndată, pe acest câmp iesit de sub supravegherea pionului *g7*, ca prim pas spre preluarea controlului asupra câmpurilor negre din zonă.

Albul amenintă acum să pătrundă si mai adânc spre inima pozitiei, cu *12.♕g7* atacând turnul. Fortat, *12...♖f8* si *13.♘h7* câstigă calitatea.

11...♗f8

Incursiunea damei trebuie oprită si dama alungată înapoi de unde a venit.

Negrul nu are de ales, căci rocada nu este posibilă, în timp ce *11...♗g5* pierde datorită *12.♗g5 f6 13.♕g7 ♖f8 14.♖e1+ ♘e7 15.♗h6 ♖f7 16.♕g8+ ♖f8 17.♕f8* mat.

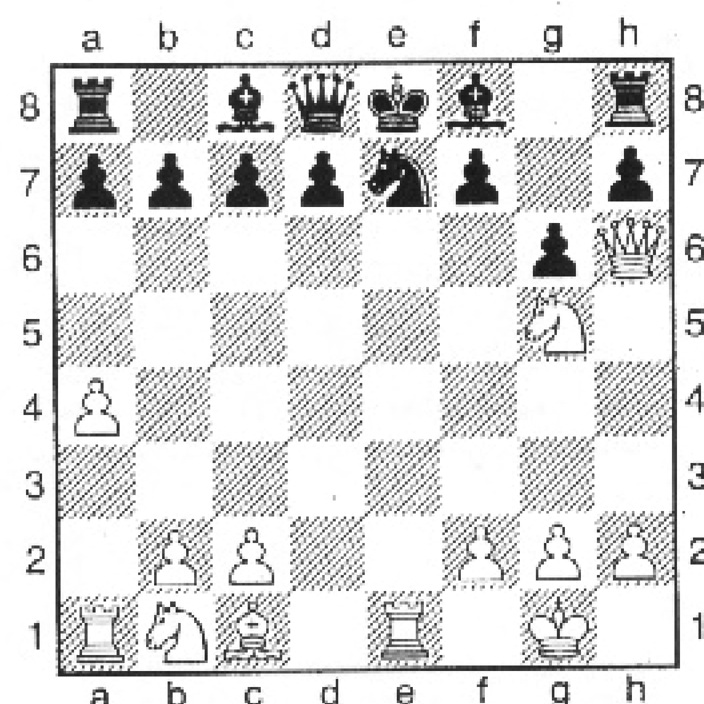
12.♖e1+

Fortează negrul să se baricadeze în transee.

12...♘e7

Desigur nu *12...♗e7*, căci *13.♕g7 ♖f8 14.♘h7* (amenintă *15.♕f8* mat) *d5 15.♘f6* mat.

Iată că, în ciuda dispretului nutrit de alb la adresa metodelor conventionale de dezvoltare, el posedă trei figuri active, în timp ce negrul nu are niciuna! Negrul are într-adevăr o figură pe linia a saptea, dar ea este paralizată, fiind legată si deci în imposibilitate de a misca.



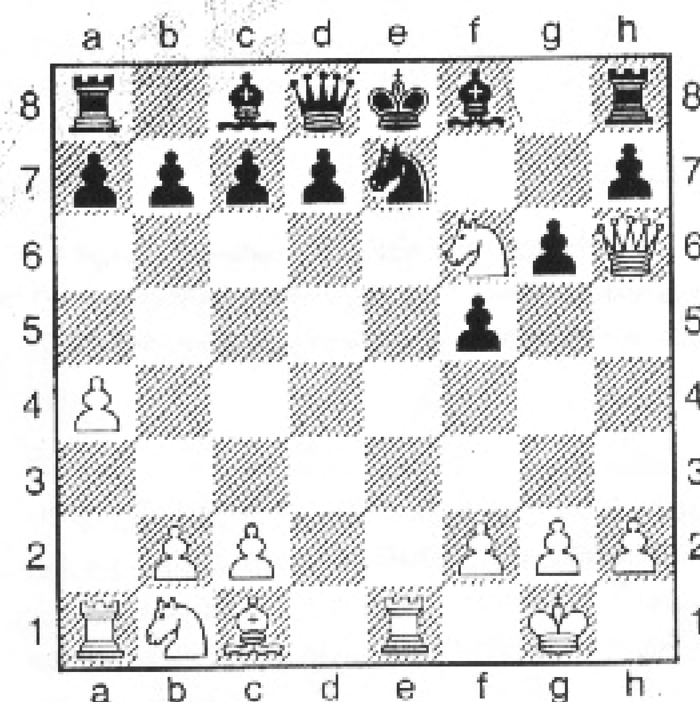
13.♘e4!

Amenintă mat într-o mutare!

13...f5

Singura mutare posibilă! Dacă negrul joacă *13...N♗6*, albul câstigă cu *14.♘f6+ ♔f8 15.♗h6* mat, sau dacă *13...♘f5* atacând dama a doua oară, atunci *14.♘f6* cu sah dublu si mat!

14.♘f6+



O modalitate de a lua de piept regele advers este să-l tragi afară.

14...♔f7

Regele mută si pierde avantajul rocadei, dar din nefericire, nu are altă mutare.

15.♕h4

Cum si dama si calul sunt în priză, albul îsi retrage dama, apărând totodată calul.

15...♗g7

Amenință *16...♗f6*. Alternativa *15...♘g8* legând calul din *f6* si atacându-l de două ori, este contracarată cu *16.♕c4+ ♔f6* (sau *16...♔g7 17.♘e8+* si negrul pierde dama) *17.♕h4+* si albul câștigă dama.

16.♗g5

Apără calul rămas fără câmp de fugă.

16...h6

Din nou amenință calul, lovind în unul din apărătorii săi.

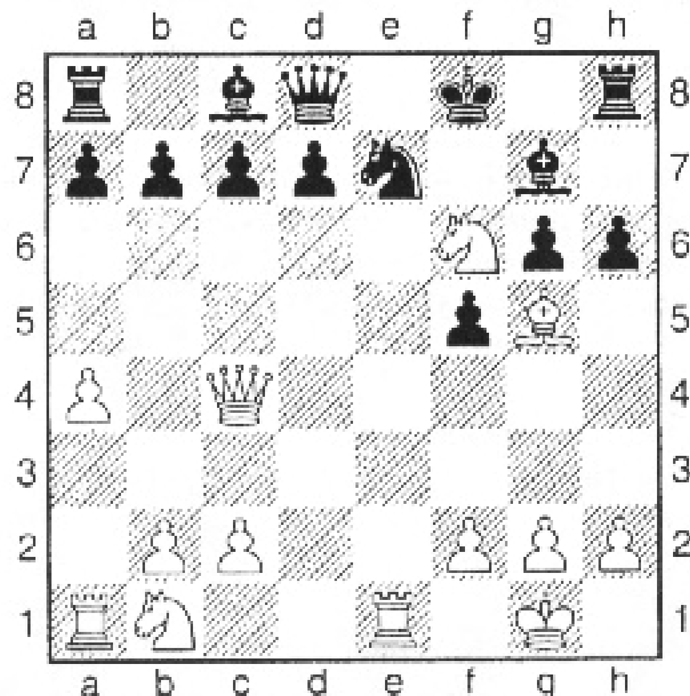
Dacă ar fi mutat *16...♘g8*, albul are o combinatie drăguță cu *17.♘g8 ♕g8 18.♖e7+ ♔f8 19.♗h6* urmată de *20.♕f6+* forțând matul. Sau poate, albul va prefera să câștige cu *17.♕c4+ d5 18.♘d5 ♕g5 19.♘c7+ ♔f6 20.♘e8* mat.

17.♕c4+!

O diversiune fericită, căci cuvântul "Sah!" îl obligă pe adversar să lase orice altceva si să-si scoată regele din sah.

17...♔f8

Practic o mutare fortată, căci *17...d5 18.♘d5 ♕d5 19.♖e7+* si negrul pierde dama.



18.♖e7!

Amprenta unei combinatii Alehin! Lovitură de copită ce finalizează o serie de mutări aparent inofensive!

Amenintarea este evidentă: mat într-o mutare.

18...♕e7

La *18...♔e7*, singura alternativă de a împiedica matul pe *f7*, albul răspunde *19.♘d5*, sah dublu si câștigă dama la mutarea următoare.

19.♘h7+

Atac direct la rege si prin descoperire, atac la damă.

19...♖h7

Negrul înșfacă cât cuprinde, cu gândul la dama ce se duce.

20.♗e7+

Aceasta este poanta combinatiei: în schimbul unui turn si al unui nebun, albul obtine dama – si initiativă de durată!

20...♔e7

Negrul trebuie să bată nebunul.

21.♕c7

Mai simplu decât *21.♕g8 ♔f6 22.♕h7 ♔f7* care, spune Alehin "trimite dama la culcare". Albul poate bineînteles câstiga mai apoi, cu *23.♘c3 d6 24.♖e1* urmată de *25.♖e7+*, dar mutarea din text este mai aproape de spiritul atacului. Dama rămâne activă, iar flancul damei negrului este imobilizat.

21...♗b2

Negrul face valuri. El bate un pion si atacă turnul.

22.♖a2

Turnul păseste vioi în lateral, întorcându-se asupra atacatorului.

22...♗f6

Nebunul se întoarce în relativă sigurantă.

23.c4!

Face loc turnului care poate acum intra pe coloana deschisă *e* si da piept cu regele advers!

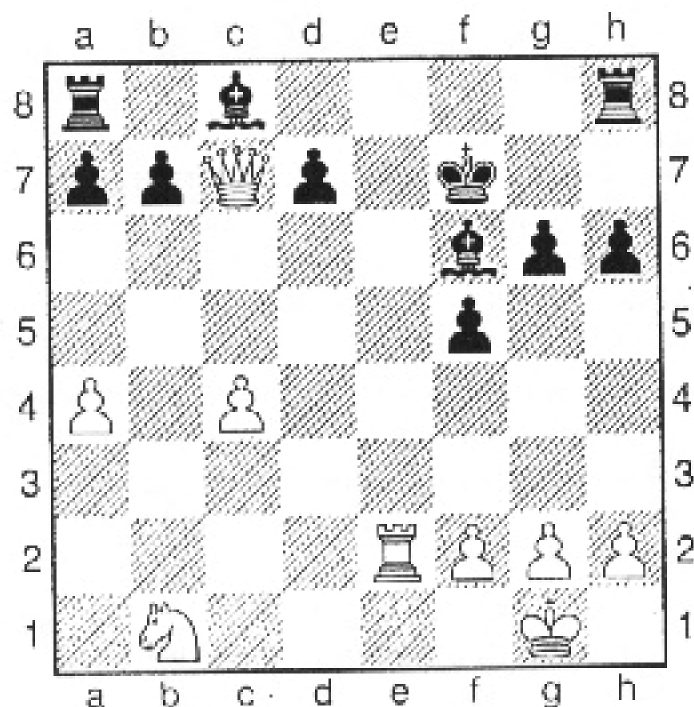
23...♔f7

Regele o sterge din linia frontului. Negrul speră să se degajeze cu *24...♖h8* si *25...♗d8* alungând dama si apoi avansând pionul *d7* pentru a-si elibera figurile de pe flancul damei.

24.♖e2

Albul preia coloana deschisă. Controlul acesteia îi permite turnului mai multă mobilitate si acces în tabăra dusmanului.

24...♖h8



Negrul intentionează fie să alunge dama cu *25...♗d8*, fie să-si dispute stăpânirea coloanei regelui cu *25...♖e8*.

25.♕d6!

Tintuieste pionul *d7* locului si paralizează figurile adverse de pe acel flanc.

25...a5

Ce altceva putea încerca? Dacă *25...♖e8 26.♖e8 ♔e8 27.♕f6* câstigă o figură, sau dacă *25...b6 26.♕d5+* si bate turnul din *a8*.

Ideea negrului este să continue cu *26...♖a6*, să disloce dama si să-si pună figurile de pe flancul damei în miscare.

26.♘c3!

O mutare excelentă! Albul mai scoate o figură care să participe la atac. Remarcati modul în care maestrul selectează o mutare pe care i-ar place s-o facă, vede apoi că nu poate fi făcută (aici calul este pus în priză) si apoi o face!

26...♖a6

Negrul nu înhată calul, căci după *26...♗c3 27.♖e7+ ♔f8* (sau *27...♔g8 28.♕d5+* si mat la următoarea) *28.♖d7+ ♔g8 29.♕d5+ ♔f8 30.♕f7* mat.

27.♕d5+

Dama trebuie să dea înapoi, dar câstigă timp anuntând "sah!"

27...♔g7

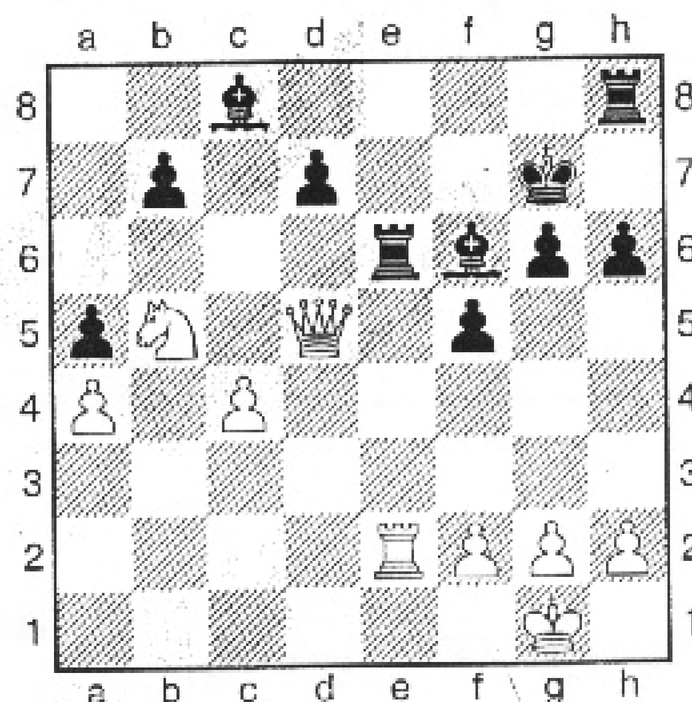
Sau *27...♔f8 28.♕c5+ ♔g7 29.♘d5* (amenintând *30.♘f6 ♔f6 31.♕e7* mat) *♖e6 30.♖e6 de 31.♕c7+* si după ce regele negru mută, albul trebuie să aleagă care nebun să-l ia!

28.♘b5

Calul este gata să se răsucească spre *d6* pentru a ajuta dama să amenințe mat la *f7*.

28...♖e6

Altfel calul intră la *d6* si izolează *♖a6*, împiedicându-l să ia parte la apărare.



29.♘d6!

Calul ocupă *d6* indiferent ce se va întâmpla! El se stabileste în acest valoros avanpost de unde îsi va aduce contributia la o combinatie de mat, sau va veghea pur si simplu, răpind negrului aerul atât de necesar, până ce acesta se va sufoca .

29...♖d8

Desigur, *29...♖e2* este exclusă, căci *30.♕f7* mat vine ca fulgerul.

30.♔f1

Apără turnul si-si declară intentia de a câstiga cu *31.♘c8 ♖c8 32.♕d7+* si bate unul sau două turnuri.

30.Cedează.

Nu mai are rost să lupte.

PARTIDA NR. 16
GAMBITUL DAMEI ACCEPTAT

Alb	Negru
Tarrasch	*Kurschner*

Nürnberg, 1889

1.d4

Unul din avantajele începerii partidei cu *1.d4* este acela că pionul din centru este apărat. El este asigurat în caz de atac, spre deosebire de *1.e4*, care poate fi imediat agresat cu *1...♘f6*. Este adevărat că albul poate să-l apere sau să-l avanseze, dar el nu mai poate face ceea ce ar dori el să facă. Albul nu-si mai poate alege deschiderea favorită. Faptul că el trebuie să răspundă amenințării negrului înainte de a face orice altceva, îi afectează stilul si jocul.

În deschiderile cu *1.d4*, având dama în spatele pionului, albul este cel care bate măsura. El are initiativa si o păstrează vreme îndelungată, indiferent de apărarea sau linia de joc pe care si-o însuseste negrul. De la bun început, albul are posibilitatea să-si construiască pozitia, fără a fi deranjat de un eventual contraatac, în timp ce negrul se luptă pentru a obtine egalitatea. Dacă negrul joacă timid - dacă el nu reuseste să-si dispute centrul cu *...c5* într-o fază sau alta a deschiderii - atunci figurile sale de pe flancul damei, în special nebunul, vor fi grav afectate si incapabile să opună o rezistentă consistentă. Dacă negrul se dezvoltă neglijent - mutând de mai multe ori o aceeasi figură sau scotându-si nebunii înaintea cailor - pedeapsa nu se va lăsa asteptată.

Ratiunea de a fi a sahului este câstigul, si nu fazele spectaculoase care fac bucuria publicului, si nu este de mirare că majoritatea jucătorilor preferă "monotonul, dar infailibilul Gambit al Damei" în dauna aventurilor romantice, dar riscante, ale Gambitului Regelui.

As îndrăzni, chiar, să afirm (si această opinie are patruzeci de ani de căutări în spate) că deschiderile cu pionul damei au născut tot atâtea capodopere si tot atâtea combinatii cu adevărat strălucitoare, ca si deschiderile cu pionul regelui.

Morala este următoarea: jucati *1.d4* dacă vreti să câstigati; dacă vreti să vă amuzati, jucati *1.e4* sau *1.d4!*

1...d5

Cea mai bună cale de a egala presiunea în centru.

Fiecare parte are acum un pion ferm asezat în centrul tablei, care ocupă un câmp si atacă alte două câmpuri, si fiecare parte are două figuri gata să intre în actiune.

2.c4

Scopul acestei mutări este distrugerea centrului negru de pioni.

Întii, albul oferă un pion pentru a determina negrul să abandoneze centrul. Dacă oferta nu este preluată, albul amenintă să-l dezintegreze cu *3.cd ♕d5 4.♘c3 ♕a5 5.e4*, rămânând stăpân în zonă.

2...dc

Negrul bate pentru a evita pozitiile chinuitoare care sunt parte din destinul său în Gambitul Damei refuzat, dar procedând astfel, el renuntă la un pion central excelent, pentru un pion alb lateral.

Acceptarea gambitului este o mutare perfect viabilă, dar în continuare negrul trebuie să joace cu foarte mare grijă. Mai ales, el nu trebuie să se agate la nesfârsit de pionul în plus.

3.e3

O mutare bună, dar mai la obiect este *3.♘f3* pentru a preveni întepătura *3...e5*.

Albul îsi degajează *♗f1* dorind să-si recupereze pionul de îndată.

3...♗f5

Negrul speră să rezolve astfel problema *♗c8*, una din vicisitudinile acestei deschideri. Dar, solutia nu este chiar asa de simplă! Absenta nebunului de la locul său slăbeste flancul damei si pune în pericol pionul *b7*. Un alt neajuns al mutării negrului este acela că violează unul din principiile unei deschideri sănătoase:

Scoateti caii înaintea nebunilor!

În locul mutării din text, negrul putea miza mai bine pe un contraatac; de exemplu *3...c5 4.♗c4* (sau *4.dc ♕d1+ 5.♔d1 ♗e6*) *cd 5.ed ♗b4+*.

Încercarea de a se agăta de pionul în plus, ar putea conduce negrul într-o capcană destinată celor lacomi: *3...b5 4.a4 c6 5.ab cb 6.♕f3* si albul câstigă o figură.

4.♗c4

Recuperarea pionului duce la egalitate materială, dar pozitia albului este usor superioară.

4...e6

O mutare de pion care înlesneste dezvoltarea unei figuri, în cazul de fată *♗f8*, este întotdeauna binevenită.

Dezvoltarea în prealabil a unui cal este riscantă. De pildă, dacă *4...♘f6 5.♕b3* amenintă câstigarea unui pion cu *6.♕b7* sau *6.♗f7+*. Sau, dacă

4...♘c6 5.♕b3 ♘a5 6.♗f7+ ♔d7 7.♕d5+ ♔c8 8.♕f5+ ♔b8 9.♕a5 si albul câstigă două figuri.

Iată deci că albul s-a instalat la pupitru încă de la început.

5.♕b3

De ce mută albul dama, în loc să-si scoată caii?

Telul său este să pedepsească dezvoltarea îndoielnică a negrului. Negrul nu a respectat procedura uzuală, dar pentru a exploata păcatele sale trebuie să renunti la rutină.

Mutarea albului, dezvoltarea unei figuri cu amenintare (*6.♕b7*) îi dă negrului de lucru! El nu are timpul necesar pentru a-si consolida pozitia prin mijloacele obisnuite cunoscute.

5...♗e4

O mutare aparent atractivă, căci apără *b7* si amenintă *6...♗g2* cu câstigarea unui turn.

Mutarea negrului este oarecum anormală, căci el comite o serie de infractiuni la adresa principiilor deschiderilor, care spun:

Mută fiecare figură o singură dată în deschidere; plasează-o de îndată pe câmpul de pe care ea emană maximum de putere având totodată cea mai mare libertate de miscare.

6.f3

Mutarea este bună din mai multe motive.

Ea parează o amenintare cu efort minim si determină negrul să piardă un tempo retrăgând nebunul. Ca efect secundar, *f3* sprijină ferm înaintarea ulterioară a pionului *e*.

6...♗c6

Acum se pot vedea rezultatele expeditiei inoportune a nebunului. El stă pe *c6* ocupând câmpul pe care în deschidere ar trebui să ajungă calul din *b8*. Mai rău încă, el împiedică pionul *c7* să avanseze. Dacă acest pion nu poate avansa la *c5* de unde să-si dispute cu pionii albi controlul asupra centrului si să deschidă coloana *c* pentru figurile negre de pe flancul damei, atunci există pericolul ca negrul să se asfixieze.

7.♘e2

"Locul calului este la *f3*!" veti protesta. Asa este, dar dacă nu se poate, aduceti-l la joc cu orice pret! Mutati-i chiar si numai pentru a-i scoate de pe prima linie!

Albul este acum pregătit să facă rocada si să-si pună turnul regelui la treabă.

7...♘f6

În sfârsit, o mutare rezonabilă de dezvoltare, care nu poate fi nicicum evitată! În aproape toate variantele ale tuturor deschiderilor, locul *♘g8* este la *f6*.

8.e4

Mutarea are o triplă motivatie:

Să controleze centrul ocupându-l cu pioni.

Să deschidă drum *♗c1*.

Să închidă diagonala si să limiteze posibilitătile nebunului negru din *c6*.

8...♗e7

Singurul câmp disponibil pentru nebun. La *8...♗d6*, răspunsul *9.e5* câstigă o figură. Oricum, ultima linie este degajată si negrul poate face rocada, dacă albul îi va lăsa timpul necesar!

9.♘bc3

O nouă figură intră în joc cu câstig de tempo. Ea amenintă *10.d5 ed 11.ed ♗d7 12.♕b7* si albul câstigă o figură.

9...♕c8

Negrul trebuie să apere pionul *b7* renuntând pentru o vreme la rocadă.

10.d5

Cu intentia vădită de a împinge nebunul înapoi pe linia a saptea.

10...ed

Acest schimb de pioni este mai rău decât simpla retragere a nebunului. Deschiderea liniilor este favorabilă partii mai bine dezvoltate, iar în cazul de fată beneficiarul este fără îndoială albul.

11.ed

Coloana regelui se deschide urmând a fi folosită de figurile grele ale albului, iar nebunul negru trebuie să se retragă.

11...♗d7

În orice altă variantă negrul pierde material.

Odată ajuns aici, albul trebuie să decidă dacă să continue a-si aduce alte figuri în joc sau dacă să exploateze acum si nu mai târziu, avantajul pozitional pe care îl posedă. În acest scop, el face o pauză, încercând să-si adune gândurile înainte de a se angaja definitiv într-o directie sau alta.

Albul are un pion la *d5*, pion care aparent face o treabă excelentă. El împiedică ♘*b8* să se dezvolte la *c6*, împiedică ♗*d7* să se instaleze la *c6* sau *e6* si stânjeneste ♘*f6*. Dar, toate acestea au un pret! Pionul *d5* ocupă un câmp necesar figurilor albe, care ar avea o mobilitate mai mare si ar fi oricum, mai periculoase pe *d5* decât pionul. Figurile ar putea folosi câmpul *d5* ca statie de tranzit, putând fi dirijate de acolo în orice directie. De fapt, bietul pion închide diagonala ♗*c4* si a ♕*b3* aflată în spatele nebunului si împiedică si turnurile albe ce ar încerca să joace pe coloana *d*! Ar fi mai bine ca acest pion care blochează traficul să dispară! (Aceasta este de altfel, cheia problemelor albului.)

Ce perspective are negrul? Cu exceptia ♘*f6* toate celelalte figuri se află pe ultimele două linii. Pozitia negrului este relativ înghesuită, dar dacă i se lasă sansa de a face rocada si de a se reorganiza, jocul se complică.

În consecintă, albul nu trebuie să-i lase timp să se adune. ***Albul nu-si poate permite să lenevească!***

12.d6!

Această împunsătură hotărâtă deschide diagonala ce conduce la punctul vulnerabil *f7*, deschide coloana *d* pentru a fi folosită mai târziu de un turn alb si eliberează câmpul *d5* pentru a fi folosit de figurile albului. Totodată, atacul pionului asupra ♗*e7* nu-i lasă negrului timp să respire!

12...♗d6

Mai bună decât *12...cd* cu închiderea definitivă a ♗*e7*.

13.♗f7+

Lovitură care trimite regele pe drumuri!

Regele a pierdut avantajele rocadei, fiind nevoit să rătăcească prin nispuri miscătoare câte zile o mai avea.

13...♔d8

Preferă această mutare, alternativei *13...♔f8* care îi închide turnul din *h8*.

14.♗g5

O legătură ce paralizează cea mai bine plasată dintre figurile negrului. Dovadă a stării deplorabile în care se află negrul, dama sa este făcută sandvici de celelalte figuri negre.

14...♘c6

Negrul îsi dezvoltă o figură si lasă ♕*c8* si ♖*a8* un câmp, unul singur, să-si pună sângele în miscare!

Este greu de găsit o mutare mai bună, căci orice miscare pare proastă într-o pozitie pierdută. Negrul ar fi trebuit să se aventureze într-o defensivă mai activă, ca de exemplu *14...♗e8* urmată de *15...♖f8* sau *15...♕d7* sau *15...♕f5*. Negrul trebuie să încerce să respingă figurile albe atacatoare sau să scape de ele prin schimburi de figuri.

Solutia în astfel de situatii:

Într-o pozitie aglomerată încearcă să slăbesti strânsoarea fortând schimburi de figuri.

15.♘e4

Albul loveste din nou în calul legat. Amenintarea (când o figură legată este atacată de mai multe ori există întotdeauna un pericol) este *16.♘f6 gf 17.♗f6+* si albul câstigă turnul.

15...♗e7

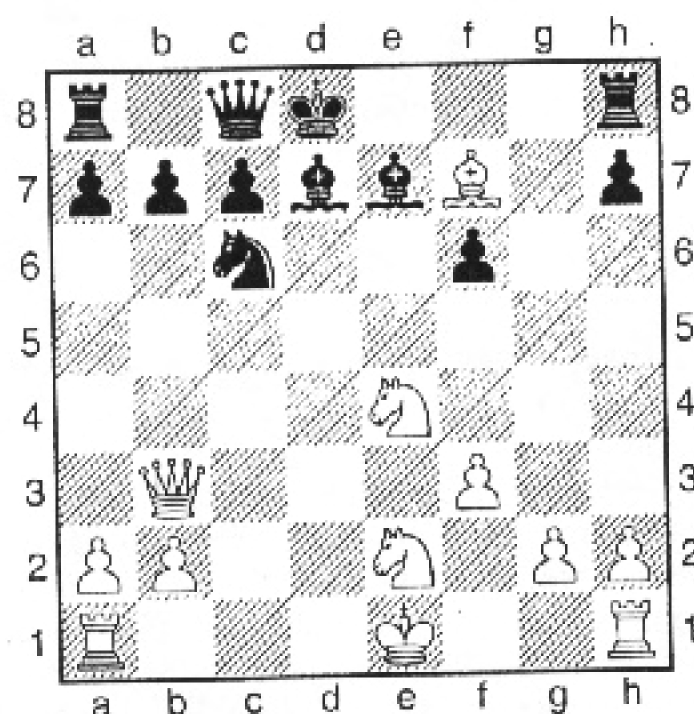
Apără calul din nou, dezlegându-l totodată. Această mutare este o apărare mai bună decât *15...♗e5* care apără calul, dar nu face nimic pentru înlăturarea legăturii. În astfel de situatii, însusi apărătorul nou sosit poate avea necazuri, pământul fugindu-i de sub picioare. De pildă, dacă *15...♗e5 16.f4 ♗d4 17.♘d4* (îndepărtează unul din apărătorii calului din *f6*) ♘*d4 18.♕c3* si negrul greu va găsi o continuare viabilă.

16.♗f6

Albul face bine îndepărtând acest apărător tare ca o stâncă.

16...gf

Negrul bate cu pionul dorind să-si păstreze perechea de nebuni. Este dificil să pătrunzi prin apărarea arici a negrului, căci regele este bine adăpostit, înconjurat fiind de figuri.



17.0–0–0!

Mult mai energică decât rocada mică. Regele alb este oarecum expus, dar în compensatie, turnul este stăpân pe coloana *d* deschisă, exercitându-si presiunea asupra nefericitului nebun din *d7*, acum legat. Efectuarea rocadei mari câstigă un tempo pentru atac, iar regele alb nu se află în cine stie ce pericol, datorită dezvoltării deficitare a negrului.

Albul amenintă *18.♗e6* sau *18.♕e6*, oricare din aceste mutări amplificând presiunea asupra nebunului legat.

17...♘e5

Nu doar pentru a apăra ♗*d7*, ci si pentru a juca *18...♘f7* eliminând unul din izvoarele sale de suferintă.

18.♘f4

Amenintă cu moarte subită prin *19.♘e6* mat.

18...♕b8

Nefericită situatie pentru damă, dar regele are nevoie de un câmp de fugă.

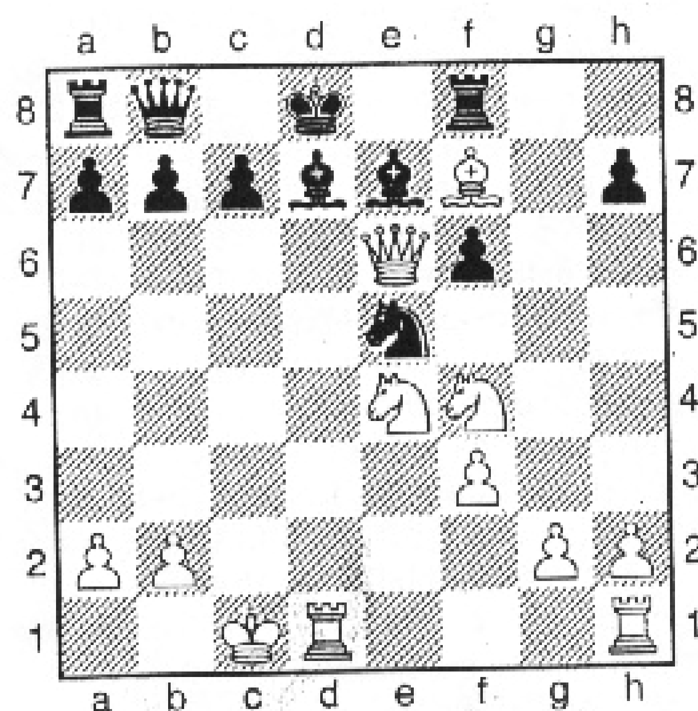
Există oare altă alternativă? Dacă *18...♗f8* eliberând *e7* pentru rege, atunci *19.♕e6* (amenintând *20.♕e8* mat) ♗*e7 20.♕c6! bc 21.♘e6* mat abil.

19.♕e6

Prin intrarea damei în tabăra inamică, atacul câstigă în greutate. Albul plănuieste să câstige prin *20.♘f6* (lovind încă o dată în nenorocitul nebun si amenintând *21.♖d7* si mat rapid) ♗*f6 21.♕f6+ ♔c8 22.♕h8* si mat la mutarea următoare.

19...♖f8

Sperând să sperie nebunul determinându-l să se retragă, eventualitate în care turnul apără pionul *f6*. În alternativa *19...♕c8* urmează *20.♕c6* si mat cu calul la *e6*.



20.♘f6

Pare de-a dreptul magic darul acelei figuri legate de a atrage asupra sa toate amenintările posibile.

20...♗d6

Acoperă ♗*d7* dezlegându-l si făcând astfel posibilă capturarea damei albe.

Alte apărări nu promit nimic bun:

20...♖f7 21.♖d7+ si mat în doua mutări.

20...♗f6 21.♕f6+ ♔c8 22.♕e5 ♖f7 23.♕h8+.

20...♕c8 21.♕e5 ♖f7 22.♘e6 mat.

Cu mutarea din text, negrul îsi dezleagă nebunul din *d7*, îsi apără calul din *e5* si amenintă să bată nebunul din *f7*.

21.♘d7

O lovitură care doare. Calul ia o figură si atacă alte trei figuri.

21...♘d7

Negrul bate si el eliminând o adevărată durere de cap.

22.♖he1 si negrul cedează.

Dublarea figurilor grele pe coloana *e* deschisă si amenintarea în consecintă *23.♕e8+ ♖e8 24.♖e8* mat, este de natură să frângă cerbicia oricărui adversar.

Pionul *c7* nu poate avansa în scopul de a crea loc regelui fugar, căci *23.♖d6*, iar dacă 22...♘c5 *23.♕e7+ ♔c8 24.♕f8+ ♗f8 25.♖e8* – tusa finală si mat.